SuperDicas

Dos editores da *EGM BRASIL* e *NINTENDO WORLD*

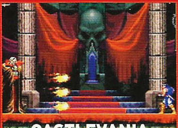
PlayStation

ESPECIAL PSONE

CONRAD EDITORA

FINAL FANTASY VIII

CINCO DOS MELHORES GAMES DE PSone, DETONADOS DO COMEÇO AO FIM!!!



CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT

GRAN TURISMO 2

FINAL FANTASY VII

METAL GEAR SOLID

#1 2004

7 898009 603758

R$ 4,90

OS HERÓIS DO CINEMA VÃO CAIR NA SUA TEIA

- Spider-Man 2 e Harry Potter and the Prisioner of Azkaban: dois games detonados!
- Fotos oficiais do DS
- Super estratégias e muito mais!

Já nas bancas
www.gameworld.com.br

CONRAD EDITORA

EDITORIAL

MISSÃO IMPOSSÍVEL

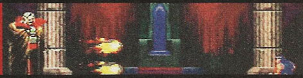
A tarefa mais difícil deste especial não foi fazer os detonados, mas selecionar cinco games unânimes entre os jogadores. Enfrentar Sephiroth e passar várias horas explorando o mundo de Final Fantasy VII, também não é para qualquer um. E o que dizer do enredo forte de Final Fantasy VIII, que às vezes parece que vai fazer o coração saltar pela boca. A caçada ao Conde Drácula, em Castlevania Symphony of the Night, é uma das melhores aventuras de todos os tempos e não só do console. E ainda tem Metal Gear Solid, com Snake vivendo o diabo para impedir a ação dos terroristas – o cara resiste até a uma tortura radical. Em Gran Turismo 2 (simulador super-realista de corridas) oferecemos as melhores aulas de volante e, se não forem suficientes, temos também algumas manhas e truques. Nós tivemos coragem para encarar todos esses desafios e agora resta saber, se vocês vão amarelar!

Ronny Marinoto
ronny@conradeditora.com.br

ÍNDICE

FINAL FANTASY VII 5

METAL GEAR SOLID 18

CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT 12

GRAN TURISMO 2 16

FINAL FANTASY VIII 19

CONSELHO EXECUTIVO
André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos

CONRAD EDITORA

SuperDicas PlayStation ESPECIAL PSONE

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Barbão
Editor Executivo Pablo Miyazawa
Editor Especial Ronny Marinoto
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES
André Leme, Daniel van Nieuwenhuizen, Ivan Cordon, Rodrigo Guerra, Rômulo Máthei (textos); Andressa Nozue, Homero Letonai (arte); Alessandra Lacerda (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira, Leonardo Borgiani

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmaster Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas Gracia Lemos, Rafael Ferreira
Assistente Comercial Krisley Camilo – (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves
Executiva de Vendas Diretas Vanessa Serra
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Bruna Alario
Gerente de Marketing Chris Peruch
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

SuperDicas PlayStation Especial Edição 1, setembro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda. EAN 78 98009 60 375-8

ATENDIMENTO AO LEITOR
Felipe Rasoilo e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc.:
Tel. (11) 3346-6191
Fax (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP 01539-020
Tel. (11) 3346-6088
Fax (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão Plural
Distribuição DINAP

A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.

ESTA EMPRESA AJUDA SÃO PAULO

ANER

Final Fantasy VII

O RPG mais pedido de todos os tempos!

Por Daniel Nieuwenhuizen

Considerado o melhor RPG da Square, Final Fantasy VII marcou a estréia da série no PSOne e em consoles da Sony. O jogo mantém a tradição de enredos envolventes e apresenta as inovadoras e belas CGs, uma combinação mais que perfeita para os amantes da aventura. Uma obra imperdível para qualquer tipo de jogador, detonada do início ao fim!

Estratégia - Disco 1

Ataque ao primeiro reator

Desça do trem e examine o soldado para conseguir duas Potions. Logo à frente está sua primeira batalha. A luta é bem simples, apenas ataque. Após algumas conversas, nomeie os personagens: vamos chamar o loiro de Cloud e o líder da Avalanche, de Barret. Fale com Biggs e Jessie para passar pelos portões eletrônicos. Depois do segundo portão, pegue uma Phoenix Down na parte debaixo da tela. Entre no elevador e desça. Para usar as escadas, basta se aproximar e pressionar o botão de ação. No andar mais baixo está o Save Point e do outro lado da ponte o primeiro chefe.

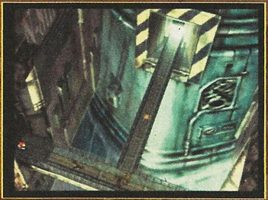
Guard Scorpion

Use Bolt com o Cloud. Quando o inimigo levantar a cauda, não ataque.

Depois da luta o jogador terá dez minutos para escapar. Volte até a ponte em forma de T e siga para a esquerda. Depois da explosão, o grupo se separa e seu objetivo é chegar até o trem. Quando for cercado pelos soldados, dá para escolher entre lutar ou fugir. Qualquer escolha fará Cloud saltar sobre o trem. Acompanhe o grupo e fale com todo mundo. Seu destino é uma pequena vila no Setor 7 de Midgar.

Ataque ao segundo reator

Entre no bar e fale com Tifa, depois tente sair. Depois da reunião com Barret, desça pela mesa de Pinball. Sai do bar, Tifa vai se unir ao grupo e você receberá o pagamento pelo serviço. No segundo andar da loja de



armas tem uma Materia All e um item Ether. Aproveite para comprar novas magias e equipamentos. Siga até o trem e, depois de tomar conhecimento de um problema, fuja. Passe rapidamente pelos vagões - itens podem ser obtidos com os passageiros. Siga para o norte até a passagem bloqueada pelo laser e examine a área do lado esquerdo. Finalmente, siga até o Reator cinco. Use qualquer um dos dois caminhos e, logo após a sala de Save, o grupo chega ao reator desejado. Coloque a bomba e, para sair, pressione os três botões ao mesmo tempo para abrir a porta. Atravesse o portão e após um encontro com o presidente Shinra, enfrente o robô.

Air Buster

Ataque usando Bolt e os Limits.

Aeris, Slums e Wall Market

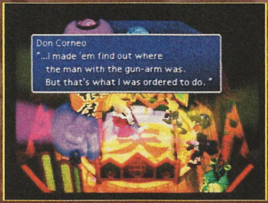
Sua missão é escoltar Aeris. Durante a fuga a moça fica para trás e é necessário empurrar os barris para salvá-la. Comece pelo barril do canto superior esquerdo, depois superior direito e termine empurrando o barril inferior direito. Escapando, leve a garota até a casa dela. Na periferia passe pelas casas e atualize seus equipamentos. Não pague nada ao garoto, siga

para o norte e passe pela entrada iluminada. Entre na casa, fale com a mãe de Aeris e vá dormir. Quando acordar, saia discretamente – não corra, nem passe perto do quarto – e siga para o caminho que anteriormente estava bloqueado. Encontre Aeris e siga pelo meio do entulho até chegar ao Playground. Espere a carruagem passar e Cloud seguirá até o Wall Market. Siga pela entrada inferior do lado direito e fale com o homem na porta do Honey Bee Inn. Saia daí e vá para a entrada do lado norte da cidade. Na mansão só entram mulheres e Cloud precisa se disfarçar. Siga para a loja de roupas e fale com a vendedora. Vá até o bar e fale com o homem que está no balcão, perto da porta. Ele perguntará como quer sua roupa, responda Soft e depois, Shimmers. Vá até a academia e fale com Big Bro para poder participar do desafio de agachamento. Aperte os botões: quadrado, X e círculo, no ritmo correto para se movimentar. Ganhando ou perdendo Cloud receberá uma peruca. Siga para o restaurante e sente-se no balcão. Peça o prato Today`s Special e faça elogios. Com isso, pegue o cupom com o cozinheiro e vá até a farmácia pegar o seu brinde: escolha o Digestive. Volte ao restaurante próximo ao Gym e fale com a moça que está trancada no banheiro. Cloud ganhará a Sexy Cologne - um tipo de perfume.

Siga para a loja de Materias (na parte de cima do lado direito do mapa) e fale com o vendedor. Vá até o hotel da cidade e alugue um quarto. Durante a noite vá até a máquina e compre um item de 200 Gil. Na manhã seguinte, volte a falar com o vendedor de Materia e lhe entregue o item em troca da Diamond Tiara.

Volte ao Honey Bee Inn, fale com o homem próximo da passagem e ganhe um cartão. Vá até o quarto superior do lado esquerdo e ganhe a Lingerie. Siga para a porta do lado norte e converse com as abelhinhas até conseguir uma bela maquiagem. Volte até a loja de roupas, faça a transformação e siga para falar com o

segurança na entrada da mansão. Suba pela escada e entre na porta da esquerda. Encontre Tifa no porão e torça para ser o escolhido e ir ao quarto de Don Corneo. Caso contrário Cloud irá para uma sala com diversos capangas. Converse com o líder deles até o soldado revelar o segredo. Lute e saia para ir ao encontro de uma das meninas: Aeris está no porão e Tifa no Hall. Siga para o quarto de Corneo e ele vai der- ▷



rubá-los nos esgotos. Não deixe de equipar a Materia Fire e prepare-se para a batalha.

Aps

Detone com a magia Fire. Depois da vitória, siga pelos esgotos até encontrar uma escada.

Cemitério de Trens

O jogador pode seguir por dentro ou por fora do trem. Use duas vezes o primeiro trem e uma vez o segundo. Feito isso, Cloud terá construído uma ponte que dá acesso à estação de trem do Sector sete. A torre está sob controle da Shinra, que pretende se vingar do grupo. Suba correndo até o topo da construção para travar uma luta contra Reno.

Reno

Use as magias Fire e Ice.

Após a batalha, Aeris será seqüestrada, a torre entra em colapso e o grupo foge corrrendo para o Playground do Sector seis.

Invadindo a Shinra

Pegue a matéria Sense no escorregador, siga para a casa de Aeris e fale com a mãe dela. Siga para o Wall Market e em uma rua perto do Save Point, acompanhe as crianças que entram no beco. Suba usando o cabo que está na parede e examine o aparelho que está sem baterias. Desça e vá até a loja de material elétrico para comprar as baterias. Coloque-as no aparelho para criar uma ponte. Durante a cena, salte para agarrar-se ao cabo (botão bolinha). Use outra bateria para abrir a porteira e entrar no prédio da Shinra. Seu objetivo é chegar ao 59º andar. O jogador pode subir pela escada e evitar confrontos ou seguir pela porta frontal e pegar algumas lutas e itens. Lá em cima, siga para o lado leste e derrote os guardas para pegar o Key Card 60. Use-o no elevador de vidro que fica do lado sul e mais um andar. Passe com Cloud se escondendo atrás dos pilares e chame os outros usando o botão bolinha. Suba ao 61º andar, procure pelo homem que tem informações sobre Aeris e recuse-as para conseguir o Key Card 62. Use o elevador para subir novamente. Vá falar com o prefeito e responda às perguntas até ganhar o Key Card 63. Vá para o 63º andar, siga pela porta do lado nordeste e abra a porta abaixo para pegar o Cupom B. Entre na tubulação e siga até a sala central para pegar o Cupom C. Finalmente, abra a sala do lado esquerdo e pegue o último cupom. Volte pelos dutos de ar até a sala do computador e pegue seus prêmios. Agora vá para o 65º andar.

É preciso montar a maquete de Midgar. Pegue a primeira peça miniatura no baú deste mesmo andar e siga para encaixá-la na sala central. Encontre o próximo baú que se abrirá e repita o processo para pegar o Key Card 66. Suba um andar, corra até o banheiro e escolha a segunda opção. Vá pelos tubos de ar até ver os membros da Shinra reunidos. Saia dos tubos e siga Hojo até o 67º andar. Siga para o laboratório e, do lado norte, suba ao 68º. Selecione Tifa para cicar cuidando de Aeris e uma criatura virá atacá-lo.

Sample: HOS 12

Ataque usando Fire.

Derrote o inimigo e pegue a Enemy Skill dentro da cápsula. Vá até a sala onde o assistente de Hojo está e ele lhe entrega o Key Card 68. O grupo combinou de se encontrar no 66º andar e todos acordam na prisão. Fale com Tifa e com os prisioneiros ao lado. Depois de um cochilo, a cela aparecerá aberta. Verifique as redondezas, chame Tifa e Aeris. Vá até o laboratório e siga o rastro de sangue. O grupo que segue até o elevador enfrentará dois inimigos.

Hundred Gunner

Ataque-o usando Bolt. Quando o inimigo usa o ataque Wave Artillery, renove a energia do grupo.

Heli Gunner

Mantenha a estratégia vencedora do primeiro chefe e ataque com a magia Bolt.

Ao sair do elevador a ação se volta para Cloud para a luta contra Rufus. Equipe Restore e Poison combinada com All.

Rufus

Comece com Bio, depois preocupe-se com a pantera. Contra Rufus use ataques normais de Cloud.

Após as cenas o grupo terá que fugir do prédio. Controlando Cloud o jogador precisa proteger o Jipe. Mantenha os personagens bem equipados para uma nova batalha.

Motor Ball

Preocupe-se em manter alto o HP do grupo e detone comBolt.

Na porta de Midgar, todos os heróis conversam e decidem prosseguir com a aventura. Vá para Kalm Town. Se quiser pode lutar para ganhar alguns níveis, um pouco de dinheiro e conseguir uma arma para o Barret. Para isso, use o Steal em um inimigo chamado Custom Sweeper (veja o nome do inimigo apertando Select).

Lembranças

Existem alguns itens espalhados pela cidade:

Ether – próximo ao hotel.

Megalixir – dentro do hoitel.

Ether, Peace Maker e Guard Source – nas casas da vizinhança.

Maldições e curas:

O jogador poderá ser amaldiçoado com diversos status diferentes nas categorias positivo (beneficiam) ou negativo (prejudicam).

01. Berserk (negativo/positivo): deixa o personagem apenas com a função de ataque, mas aumenta a força e a velocidade. **Cura:** Heal ou Remedy.

02. Confuse (negativo): descontrola o personagem. **Cura:** Remedy, Heal, ataque físico.

03. Darkness (negativo): aumenta o percentual de erro nos ataques. **Cura:** Heal, Remedy, Eye Drops.

04. Death Sentence (negativo): o personagem morre ao final de uma contagem regressiva. **Cura:** termine a batalha antes do fim da contagem.

05. Frog (negativo): transforma o personagem em sapo. Cure: Transform, Maiden`s Kiss, Remedy, Limit Break.

06. Haste (positivo): A barra de ATB enche mais rápido.

07. Fury (negativo/positivo): diminui a defesa, mas aumenta a velocidade para carregar o Limit Break. **Cura com:** Remedy, Tranquilizer.

08. Paralysis (negativo): paralisa o personagem. **Cura:** Heal, Remedy.

09. Petrification (negativo): petrifica o personagem. **Cura:** Heal, Remedy, Soft.

10. Regen (positivo): recupera lentamente o HP.

11. Sadness (negativo): diminui pela metade a força do Limit Break. **Cura:** Hyper, Remedy.

12. Silence (negativo): impede o uso de magia. **Cura:** Heal, Remedy, Echo Screen.

13. Sleep (negativo): coloca o personagem para dormir. **Cura:** ataques físicos, Remedy, Heal.

14. Small (negativo): encolhe o personagem e diminui seus poderes. **Cura:** Transform, Cornucopia, Remedy.

15. Poison (negativo): o personagem sofre dano a cada turno. **Cura:** Remedy, Antidote.

Quando encontrar os outros no hotel, Cloud começa a relembrar suas memórias. Depois da cena, desça pela escada e receba o PHS. Este item permite alternar entre os personagens do grupo sempre que o jogador estiver em um ponto de salvamento. Saia de Kalm e siga para Chocobo Farm.

Chocobo Farm, Zollon e Fort Condor

Fale com os Chocobos que e pegue sua primeira Summon: Choco/Mog. Entre no estábulo e fale com

ChocoBilly para conseguir a materia Chocobo Lure. Adquira também alguns "Greens", pois estas sementes ajudam muito na hora de capturar a ave amarela. Saia da Fazenda.

Equipe a Chocobo Lure e fique andando sobre algumas pegadas que estão no mapa. Quando entrar em uma luta em que a música é diferente, prepare-se para capturar o galináceo. Elimine todos os outros inimigos e vá alimentando o bicho com algumas das Greens. Use o Chocobo para atravessar o pântano em direção à Mythril Cave.

Side Quest: Magia Beta

Nota: neste ponto o jogador pode partir em sua primeira Side Quest. Um evento paralelo que não é obrigatório para terminar o jogo, mas que normalmente rende as melhores recompensas.

A cobra que fica no pântano da Mythril Cave tem uma a magia Beta. Para consegui-la é necessário vencer o inimigo e ter uma materia Enemy Skill equipada e um personagem sobrevivente. O ideal é que seu grupo esteja entre os níveis 30 e 32.

Midgar Zollon

Se o inimigo usar a magia Push e tirar da batalha o personagem que possui a Enemy Skill, fuja e reinicie a batalha. A Materia Restore combinada com All é

imprescindível. Quando a cobra estiver morrendo soltará a magia desejad, que será aprendida pelo seu personagem. Fim da Side Quest.

Entre na caverna, vá para a direita e consiga um Ether e um Tent. Siga pelo outro caminho até ver a cena em que o grupo cruza com os Turks mais uma vez. O novo objetivo é seguir para Junon.

Junon

Chegando na cidade, desça pela escada para chegar na praia. Fale com a garota e um monstro surgirá.

Bottomswell

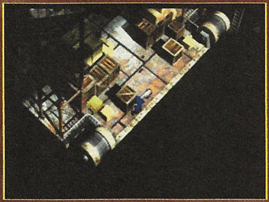
Ataque com Bio e Bolt.

Após a luta Cloud precisa fazer respiração boca-a-boca na garota. Pressione bolinha, espere a barra dos pulmões encher e pressione novamente. Depois da cena uma senhora vai lhe oferecer abrigo. Ao acordar, saia da casa e vá para a escadaria. A garota vai lhe entregar Shiva. O golfinho permite invadir a base da Shinra, então vá para a praia. Nade até o ponto desejado e chame-o usando o botão quadrado. O mamífero fará um salto gigante e, se estiver no ponto certo, Cloud vai ficar na parte de ferro da torre. Suba na viga e depois vá pela escada até a base militar. Atravesse o aeroporto, use o painel para baixar a plataforma e entrar na porta. Depois da troca de roupas, siga com os outros soldados pelo atalho e caia no meio de um desfile. Imite os outros dois soldados e entre no grupo que está marchando. Após se alinhar com o grupo, aperte bolinha para girar a arma. O jogador ganha um item de acordo com o seu desempenho. Volte ao vestiário e participe de outro treinamento. Vá para a cidade, passe pelas lojas e atualize seus itens, equipamentos e Materias. Explorando as casas e outros estabelecimentos da cidade, dá para encontrar itens valiosos.

Siga para as docas e enfrente o desafio. Entre 60 e 90 pontos você recebe a Materia HP Plus. Menos de 60 o prêmio será a Silver Glasses e mais de 90 a Force Stealer. Agora é só embarcar na aeronave.

Barco da Shinra até Costa Del Sol

Suba até



o convés e converse com os personagens. Desça pela escada e tente passar pela porta. Suba novamente e siga para a esquerda até encontrar Barret. Quando o alarme tocar, escolha o grupo para a batalha. Desça e entre pela porta.

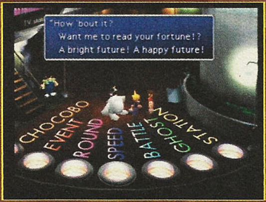
Jenova Birth

Detone com Fire, Shiva e Choco/Mog.

Depois da batalh o barco ancora em Costa del Sol. Nada para fazer aqui. Siga para Mont Corel.

Mont Corel, North Corel

Vá para o norte. Ignore o reator e, depois de passar pelo Save Point, a linha de trem irá ruir. Pressione o botão bolinha sempre que a estrada estiver quebrando. Prossiga até a ponte elevada. Entre na casa que fica no



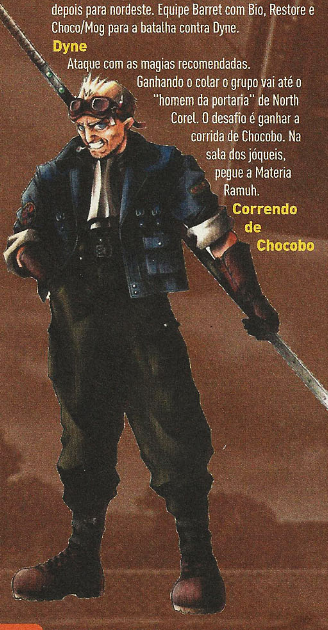
caminho de cima e mexa na alavanca para baixar a ponte. Volte e atravesse a ponte e siga pelo caminho superior até encontrar a cidade.
Depois da cena com Barret, vá para a entrada com a placa "Gold Saucer" e ente no bondinho.

Gold Saucer

Na porta, você paga 3000 Gil para uma única visita ao parque ou pode desembolsar 30000 por um passaporte vitalício. Vá direto para o Wonder Square e conheça mais um aliado: Cait Sith. Entre no Battle Square e o grupo será jogado em Corel Prison.
Vá atrás de Barret até a casa perto dos caminhões. Volte para a primeira sala de Corel Prison e passe pela porta onde está o homem morto. Siga para a direita e depois para nordeste. Equipe Barret com Bio, Restore e Choco/Mog para a batalha contra Dyne.

Dyne

Ataque com as magias recomendadas.
Ganhando o colar o grupo vai até o "homem da portaria" de North Corel. O desafio é ganhar a corrida de Chocobo. Na sala dos jóqueis, pegue a Materia Ramuh.



Correndo de Chocobo

Select: piloto automático
Círculo: turbo (consome a barra de Stamina)
Quadrado: freio
L1 + R1 + L2 + R2: carrega a barra de Stamina
Com a vitória o grupo é liberado e recebe um Buggy, que pode atravessar rios rasos. Acelere sem medos e vá até Gongaga.

Gongaga

Pise na cidade e já encare uma luta.

Reno e Rude

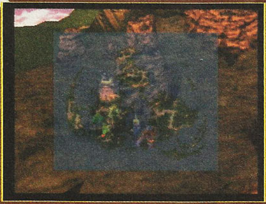
Comece atacando Rude, o careca. Use Bio e Choco/Mog em ambos.
Siga pela passagem da direita até ver uma cena com um helicóptero; depois procure no reator pela Matéria Titan. Volte, pegue o caminho da esquerda e, na tela seguinte, siga para o leste. Entre na casa mais ao sul da cidade e converse com o casal de idosos. Volte para o mapa e siga em direção ao Cosmo Canyon.

Cosmo Canyon

Antes de ir até a vila natal de Red XIII, uma boa pedida pegar recrutar Yuffie Kisaragi.

Sidequest: Conseguindo Yuffie

Fique andando e arrumando lutas na área das florestas próximas às montanhas de Cosmo Canyon. Ao encontrar a ninja, basta derrotá-la e falar com ela. Não perca a garota de vista, não vá para o Save Point, nem entre no menu. Dê as respostas na seguinte ordem: segunda opção, primeira opção, segunda opção, primeira opção e segunda opção. Assim, a garota entra para o grupo e é o fim da Side Quest.
Ao atravessar por Cosmo Canyon, o buggy vai quebrar e você deverá procurar o mecânico da cidade. Suba pela escada até o observatório no topo da colina. Siga para a fogueira na cidade, fale com todos e por último, com Red. Recomendamos a compra das Materias HP Plus e MP Plus. Siga para a porta de ferro que fica na subida para o observatório. Fale com o ancião e, na caverna, siga direto para a área iluminada. Para abrir a porta, use a alavanca que está na diagonal inferior esquerdo. Siga para a esquerda e entre na passagem do lado sul para pegar a Materia Added Effect. Siga para o norte, para a área onde estão vários túneis e entre no quarto deles para derrotar a aranha. Entre no segundo túnel, vá para a esquerda, passe pelas teias para pegar um Fairy Ring e do lado norte um Turbo Ether. Passe pela teia gigantesca e encontre o inimigo.



GI Nattak

Use a magia Restore contra ele. Concentre as melhores magias de ataque no chefe e combine Ice com All para atingir todos os monstros.
Pegue o buggy e siga para o norte, até Nibelheim.

Nibelheim

Falando com os moradores que possuem capas pretas, você consegue alguns itens raros. Siga para a mansão que fica do lado norte.

Side Quest: Vincent Valentine

O objetivo é conseguir a combinação do cofre que fica no segundo andar: direita 36, esquerda 10, direita 59 e direita 97. Mas antes é uma boa explorar a casa e econtrar os itens: Enemy Launcher (Barret), Silver M-Phone, Twin Viper e Magic Source. Ao abrir o cofre enfrente outro chefe.

Lost Number

Ataque com Bio para envenená-lo. Evite ataques normais e detone com magias. Quando o inimigo ficar vermelho, dê preferência aos ataques normais.
Com a vitória você recebe o Cosmo Memory (libera o Limit level 4 de Red). Examine o cofre, pegue a Basement Key e a Materia Odin, no chão. Siga para o porão e no caminho para a biblioteca, entre na porta fechada que fica do lado norte. Abra o caixão, fale com Vincent e ele voltará a dormir. Fim da Side Quest.
Se escolher Vincent, basta sair do quarto e seguir para leste, até a biblioteca. Caso contrário, entre na mansão e suba pela escada. Entre no quarto onde estava a passagem secreta, desça e siga até o fim do corredor. Após a cena o grupo precisará ir para Mt Nibel. Saia da mansão e, caso você tenha feito o Side Quest, Vincent se unirá ao grupo. Vá pela saída dos fundos da cidade para chegar ao Mt Nibel. Passe por trás da elevação e vá até o topo da montanha, para pegar a Rune Blade. Atrás do segundo morro está a Plus Barrete. Só então

atravesse a ponte e chegue ao salão cheio de tubos. Desça e abra uma outra escada para evitar ficar sem saída mais tarde.
Saia pela porta do lado esquerdo, recolha alguns itens e volte para a sala das tubulações.
Entre no tubo nº 2 para conseguir uma arma para Tifa, volte e entre no nº 4 para pegar a Materia All. Suba e prossega até o chefe. Mexa no escorpião gigante perto do Save Point.

Materia Keeper

Comece usando Stop ou Slow no inimigo e Haste no grupo. Ataque com magia e a Materia Keeper.
Saindo da montanha, siga para oeste.

Rocket Town

Esta cidade oferece armas e Materias de grande valia. Entre na casa perto do Item Shop, siga para os fundos e fale com a cientista Shera. Saia e siga para o lado norte da cidade. Suba pela escada e entre no foguete. Fale com o Capitão Cid Highwind e vá embora. Retorne para a casa da cientista e veja mais algumas cenas. Dá para perceber a presença de Rufus na cidade e seguindo para a parte traseira da casa, você encontra Palmer para mais uma batalha.

Palmer

Ataque com Slow para deixar a batalha mais fácil e depois mande ver nos ataques físicos.
Momentos depois, o grupo poderá navegar por mares, rios e pela parte rasa do oceano.

Keystone e o templo

Vá para North Corel e pegue o bondinho dentro da cidade para chegar ao parque de diversões. Siga para Battle Square e no salão principal vá para a direita para ver a Keystone. Divirta-se no Dio e, ganhando ou perdendo as lutas, você recebe o item. Se vencer oito batalhas, leva também um Protect Vest e uma Chocobo Feather. Com a chave na mão, tente sair de Gold Saucer. O bonde estará quebrado e a opção é aguardar até de manhã. Durante a noite alguém acordará Cloud - o personagem é aleatório. Persiga Cait no salão, passando pelo Battle, Wonder, Speed e Chocobo Squares. Na manhã seguinte pegue um Elixir no armário do quarto e desça para a entrada. O grupo então decide quem vai para o Templo. Aeris deve acompanhá-los obrigatoriamente.
O Temple of the Ancients está na parte sudeste do mapa. É uma construção em forma de pirâmide no meio da floresta. Suba a grande escadaria e após algumas cenas, entre na construção. Recomendamos usar o botão Select para localizar as entradas e escadas, para não se perder no labirinto. Seguindo os dois velhinhos vestidos de roxo é possível conseguir todos os itens, basta fazer algumas quebras no caminho. O ancião da sala do lado norte pode recuperar seu HP, MP e salvar o jogo. O outro leva você para a continuação do templo.
Quando chegar ao corredor com as rochas, mire de forma a deixar seu personagem no centro da pedra em forma de U; assim quando ela rolar não o atingirá. Siga até o final ignorando o poço. Uma luz estranha brilhará e Aeris irá pedir pra voltar. Volte até o poço e pegue a Materia Morph. Vá para a saída do local. Você encontrará um relógio enorme. Com o botão bolinha ele gira aleatoriamente e ao pressionar o botão novamente ele pára. Com o botão triângulo ele se move em sentido horário, depois use X e pare. Seu objetivo é chegar na casa VI, que se refere às seis horas. Nas outras salas o jogador pode recolher alguns itens: na sala IV está a melhor arma de Aeris, na V um Ribbon, na VII o Trumpet Shell para Cait e na VIII um Megalixir. Seguindo para a sala VI, memorize as salas em que o velhinho entra e sai, para poder pegá-lo na saída. No andar de baixo desta sala tem um baú com uma arma para Tifa. Siga pela porta dupla e enfrente o dragão.

Red Dragon

Use Slow, Stop e Bio contra o inimigo. Faça ataques com os elementos água ou gelo.
Quando derrotado o dragão deixa cair a Matéria Bahamut. Mexa na miniatura do templo que está à direita da sala. Fuja, volte até o relógio e entre na sala da 12ª hora para lutar contra o guardião.

Demon Gate

Use Slow no chefe e Haste no grupo. Ataque com as melhores magias e invocações.
Após a cena, Cloud acorda na cidade de Gongaga. Saia do lugar, pegue o avião e siga para o continente congelado ao norte do mapa.

Bone Village e City of the Ancients

Fale com os escavadores. Para atravessar a floresta será preciso o item Lunar Harp. Para o mini-game da escavação, vá até um local e coloque alguns especialistas para cavar. Posicione Cloud no ponto indicado na foto e pressione quadrado para detonar as bombas. Todos irão olhar para um ponto em comum e é ali que você deve cavar. Ao acordar, olhe o baú, se fez tudo certo, encontre a Lunar Harp. Siga para a floresta ao norte da cidade e, na segunda tela com árvores, procure por um ponto vermelho em movimento. Pegue-o para adquirir a Materia Kjata.
Continue seguindo para o norte e pegue o Water Ring na tela seguinte. Depois passe por cima do tronco.
Vá em frente até encontrar a cidade. Pegue um Magic Source na primeira casa do lado esquerdo, entre na caverna, desça e pegue uma Aurora Armlet. Pegue um Guard Source no segundo andar da casa do lado direito e, na casa vizinha, uma Enemy Skill e um Elixir. Nesta última casa, aceite a opção de dormir. Os personagens acordam de madrugada. Suba até o último andar para pegar a Materia Comet. Volte ao térreo e siga pelo caminho translúcido. Equipe o grupo com itens de defesa contra o elemento água e, no final da descida, enfrente Jenova.

Jenova-Life

Use Slow no chefe. No grupo use Big Guard, Barrier ou MBarrier e Haste. Ataque com força máxima e a rixa será resolvida.
Após a reunião do grupo e uma ceninha, é hora de trocar de CD.

Estratégia - Disco 2

Coral Valley, Icicle Inn e Glacier

Saia da casa e siga a imagem de Sephiroth. Suba pela concha gigante e não esqueça de pegar a Viper Halberd. Nesta nova parte você pode subir e descer pelas fendas, com a finalidade de pegar alguns itens: Bolt Armlet, Megalixir, Hypno Crown e a Materia Magic Plus. Siga para a saída e pegue um Power Source no caminho. De volta ao mapa , siga para a cidade Icicle, que fica do lado oeste. Entre na casa que trás da loja de itens e examine o computador do lado norte. Serão apresentado três vídeos que contam parte da história deste mundo. Tente sair pelos fundos da cidade e um guarda vai lhe pedir a Snowboard e um mapa. Na cena com os Turks, desvie do golpe pressionando para direita ou para esquerda. Siga até a casa que tem um homem no telhado e fale com a criancinha lá dentro para pegar a Snowboard. O mapa está na parede da casa que tem a cabeça de um cervo pendurada. Siga novamente para a saída da vila e o guarda vai deixá-lo passar.

Recomendamos descer pelo caminho da esquerda nas duas bifurcações. No fim da pista você cairá em uma área totalmente branca. Siga para o sul até encontrar a placa "To the Top of the Mountain". Ande para o norte até a floresta e pegue o caminho da direita para ver a cena do lago congelado.

Vá subindo até encontrar uma tela com várias plataformas e salte sobre elas sem afundar na seguinte seqüência: cima, cima, esquerda, baixo, direita, cima, direita, cima, esquerda, baixo, baixo, direita, direita, cima, esquerda, cima, esquerda, cima. Pegue o Safety Bit e volte para a floresta. Siga até encontrar um objeto caído, após cruzar a ponte siga para o norte. Você sairá numa terra cheia de cristais, entre na caverna e pegue o Elixir. Siga pela passagem dos fundos. Prossiga para nordeste por duas telas, depois vá para leste. Aqui, você pode usar o botão bolinha para marcar o caminho. Siga para o centro da área, depois desça e encontre duas passagens. Do lado com as fontes térmicas (água quente), desça e molhe as mãos. Volte para a área dos ventos e siga para o norte até encontrar uma casa. Fale com o morador, descanse e salve o game. Continue para cima.

Gaea Cliff e Crater

Sempre que estiver em uma plataforma, aperte quadrado várias vezes para subir a temperatura do corpo. Vá subindo as montanhas até entrar em uma caverna. Pegue o Ribbon e vá para o norte. Empurre a rocha para liberar o caminho e entre pela porta. Continue escalando e tome cuidado com os caminhos sem saída. Chegando na próxima caverna, siga para a entrada do lado leste. Pela parte externa, siga até o andar de cima. Seu objetivo é andar e derrubar as estalactites. Detone o grupo de morcegos e a for-

mação rochosa. Quando for questionado, recuse descer e derrube todas as pedras do andar. Volte para a parte de baixo da caverna, você terá acesso à todos os baús e também a uma nova passagem. No topo está uma caverna com um lago e um Save Point. Use a água para recuperar seu HP e MP. Na próxima sala, você enfrenta um dragão de duas cabeças.

Schizo

A cabeça da direita absorve fogo e a da esquerda gelo. Inicie a luta usando Barrier, MBarrier e Haste no grupo. Ataque com Bahamut e elementos inversos ao que as cabeças podem absorver.

Vá pela passagem aberta, encontre a Materia Neo Bahamut e um Save Point. Passe pelas barreiras de vento e enfrentar Jenova novamente.

Jenova Death

Equipe o grupo com defesa para fogo. Use Bahamut, Neo Bahamut e prefira ataques baseados em terra (Earth). Use Haste nos personagens para reforçar a defesa. Depois da luta, siga em frente e pegue a MP Turbo e o Poison Ring. Neste momento vai rolar uma longa cena.

Junon e o Meteoro

O mundo vai estar diferente. Siga pelo único caminho possível e Cait Sith aparecerá. Vá para o aeroporto e fale com a repórter no caminho. Chegando na Highwind, a ação se transfere para Tifa. O objetivo é pegar a chave e escapar. Pressione X, X + triângulo, triângulo + quadrado ou triângulo e bolinha. Desligue o gás no botão ao lado da cadeira e fuja pela abertura no teto. Corra pelo teto da base até encontrar Scarlet. Durante a luta pressione bolinha sempre que possível. Agora, a aeronave é sua.

Side Quest: Wuutai

Coloque Yuffie no grupo e tente atravessar as pontes andando normalmente. Durante uma subida, o jogo mudará de tela. Depois da luta repare no seu menu de Materias; a Ninja roubou todas! Corra para a cidade de Wuutai.

Siga para o Item Shop, abra o baú e a ninja volta à roubá-lo. Vá para a casa perto da entrada da cidade e a garota estará escondida atrás do biombo. Ela fugirá para perto do restaurante Turtle`s Paradise. Examine o vaso que está se movendo e ela vai levá-lo outra casa para puxar uma alavanca. Com isso você prende o próprio grupo e a ninja foge novamente. Use interruptor para sair e vá para a outra parte da cidade para tocar o sino. Entre pela porta abaixo dele e encontre Yuffie. Corra para fora da casa e vá para as

montanhas encontrar um velho inimigo.

Rapps

Se o grupo ainda possuir alguma Materia, aproveite. O inimigo é resistente a Bio, Silence e Stop.

Com esse assunto resolvido, você recebe as Materias de volta. Passe por todas as e pegue muitos itens – na residência de Godo existe algumas passagens secretas. Coloque a ninja no grupo e equipe-se com o que tiver de melhor. Siga até o templo que fica no fundo da tela do sino, fale com o homem e Yuffie será desafiada. Vá subindo os andares e lutando contra os chefes. Entre uma batalha e outra, recomendamos voltar para a casa de Godo, dormir e salvar.

Gorki

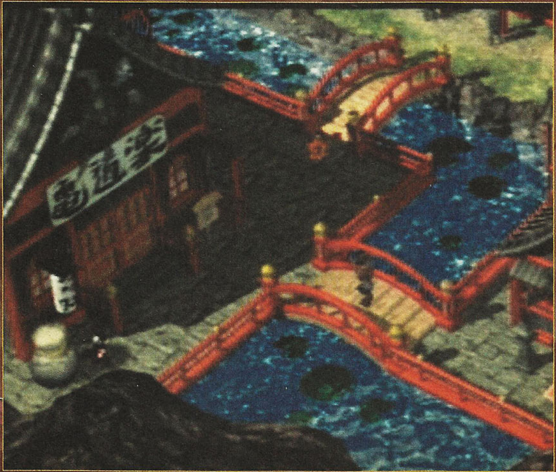
Use Haste no grupo e Slow no inimigo. Não use as magias Quake e Demi.

Shake

Slow no inimigo e Barrier e Haste no grupo. Ataque com Bio.

Chekhov

Slow no inimigo e Barrier e Haste no grupo. Ataque com Bio.



Staniv
Slow no inimigo e Barrier e Haste no grupo. Ataque com Bio..

Godo
Use umRibbon para se proteger dos Status negativos e a Materia Elemental combinada com Gravity, na armadura. Comece com Haste, Barrier e Mbarrier no grupo. Ataque com Stop, Bahamut e Neo Bahamut. Ao final da luta, Godo entregará para Yuffie a Materia Leviathan e o item All Creation, que libera o Limit nível 4 da garota. Fim da Side Quest.

Mideel e North Corel

A cidade está localizada em uma ilha no sudeste do

mapa. Compre alguns equipamentos e vá para o centro da cidade. Tifa vai ver o cachorro abandonado e ficará emocionada. O grupo receberá umas notícias e seguirá para North Corel. Selecione seus melhores personagens e voe para lá. Siga para a área com os reatores do primeiro CD. Detone os guardas que bloqueiam a porta e assuma o controle da locomotiva. Pressione para cima + triângulo para acelerar. Siga passando pelos vagões até chegar ao maquinista. Para parar o trem aperte cima + triângulo, depois baixo + X. Repita esse comando até a máquina parar.

Se fizer tudo certo, você salva a cidade e a Huge Materia. Você receberá em troca a Materia Ultima. Antes de seguir viagem, passe na casa próxima do Inn para falar com a mulher e pegar o item que libera o Limit nível 4 de Barret. Siga para o Fort Condor.

Fort Condor e Mideel

Recomendamos ter uma boa quantia em dinheiro para iniciar esta parte. Fale com o velho sentado na mesa, depois suba pela escada e bata um papo com o careca na janela. No mini-jogo você pode escolher entre defesa ou ataque. Se tiver com cerca de 20000 Gil, a batalha será extremamente fácil. Dá para colocar unidades na arena a hora que quiser e ordenar as que já estão no tabuleiro. Monte uma boa linha de defesa e coloque muitos soldados para atacar. No final da luta concentre os ataques no inimigo Commander. Vá para o telhado e pegue a Materia Phoenix. Fale com o senhora para obter uma Huge Materia. Volte para Mideel. Siga para o hospital, veja como o ex-soldier está se saindo e encontre o primeiro Weapon.

Ultima Weapon
Use Haste e Mbarrier no grupo. Ataque com Neo Bahamut e Ultima. Se alguém morrer, invoque a Phoenix. Depois de alguns ataques o inimigo foge. Fale com todas as aparições. De volta a Highwind, converse com o homem na sala de reuniões. Forme seu grupo, siga para o local onde estão os pilotos e assuma o controle da nave para voar até Nibelheim. Siga para a casa de Tifa, toque o piano e ganhe o Limit nível 4 da garota. A seqüência completa para tocar a música é esta: X, quadrado, triângulo, R1 + triângulo, R1 + quadrado, intervalo, X, quadrado, triângulo, R1 + X, bolinha, X, quadrado, X.
Pegue a caravela voadora e siga para o próximo destino: Junon.

O fundo do mar

Siga direto para a base militar e ande até a bifurcação em T. Vá pelo caminho que estava bloqueado até chegar no elevador. Vá por esse caminho até o cais, onde os submarinos. Na parte com fundo transparente, use a materia Morph no inimigo chamado Guidebooks para obter o Guide Book, que pode ser trocado com o viajante de Kalm pela materia Underwater. O grupo será atacado por um robô.

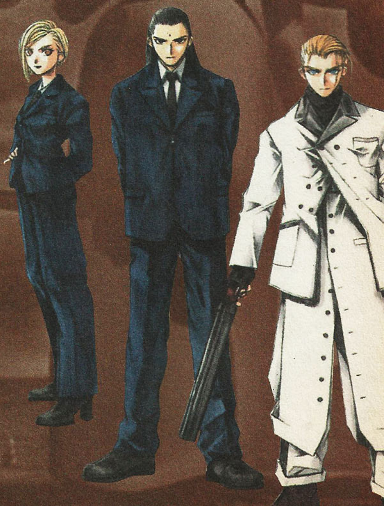
Carry Armor
Ataque com Bolt, Ramuh, Comet, Ultima e Neo Bahamut. No grupo use a proteção MBarrier.
Abra os baús e vá para a extrema esquerda pegar as Leviathan Scales. Entre no submarino e após a disputa com os soldados, assuma o controle.

Tipos de Matéria

As Matérias evoluem conforme o personagem ganha os AP (Ability Points) após cada batalha. Sempre que é alcançado um novo nível, novas magias são aprendidas e após atingir o nível máximo, outra semelhante retoma o ciclo.

Verde (Magic Matéria): Adiciona um ataque mágico ao seu comando Magic. (Fire, Bolt, Ice)
Azul (Support Matéria): Coloca algum "Status" sobre a Matéria que estiver combinada. (All)
Amarela (Command Matéria): Aumenta uma opção no menu de batalha. (Enemy Skill, Steal)
Roxa (Independent Matéria): O personagem desenvolve atitudes características da Matéria. (Cover)
Vermelha (Summon Matéria): Adiciona alguma Summon ao menu de batalha. (Odin, Hades, Ifrit)

Neste novo mini-jogo o objetivo é derrubar o submarino vermelho.
Comandos
Quadrado – tiro
X – freio
Triângulo – acelerador
R1 – mapa
Evite os explosivos e fique de olho na barra de oxigênio. Concentre o ataque no alvo principal. Com a vitória o submarino fica para o grupo. Procure os destroços do submarino vermelho, que estão à oeste de Mideel. Com isso você consegue uma Huge



Materia e não mexa com a criatura que está nadando - isso seria muito perigoso neste momento. Saia do mar, pegue a Highwind e voe para Rocket Town.

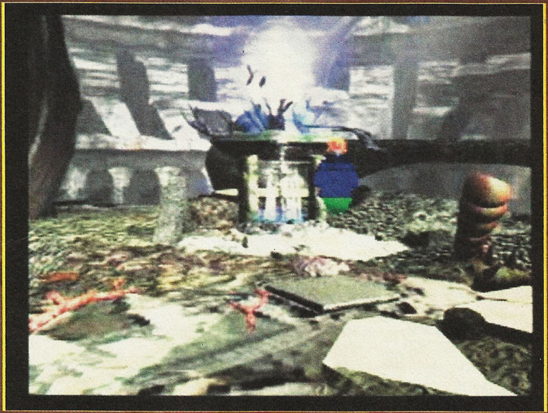
Rocket Town e City of the Ancients

Siga até o foguete, enfrente alguns inimigos para chegar na sala de comando.

Rude

Use Haste no grupo e Slow no chefe. Ataque com Bio e suas melhores magias.

Entre na cabine e elimine os soldados. Quando estiverem em órbita, pegue o caminho da direita. Suba pela escada e tente usar a máquina, que vai lhe pedir uma Password: bolinha, quadrado, X, X. Desça pela escada do foguete e assista uma cena. De volta ao mundo, vá conversar com Bugenhagen em Cosmo Canyon. Examine a Materia Azul, caso possua Bahamut e Neo Bahamut, ela lhe fornecerá a última Summon da trilogia: Bahamut Zero. Passe na loja de



Materias da cidade e siga pelo caminho secreto que está aberto para pegar a Materia Full Cure. Siga para City of the Ancients, pegue o caminho da esquerda e vá até a área elevada no centro do templo. Bugenhagen faz alguns comentários e chega a hora de ir buscar algo no oceano.

Oceano

A chave que Bugenhagen pediu está no final de um túnel submerso. Depois, siga para a Fortaleza Gelnika – é um submarino afundado.

Vá para a sala do lado norte e pegue os itens Scort Guard, Conformer (Ultimate Weapon de Yuffie), Double Cut e Megalixir. Volte para a entrada, abra o baú perto do Save Point e pegue uma Heavens Cloud. Entre na sala à esquerda e lute contra a dupla de inimigos.

Reno e Rude

Use Haste no grupo, Slow e Poison nos inimigos. Ataque com Comet, Bahamut Zero e Ultima.

Na próxima sala, pegue o Megalixir no baú e mais itens: Spirit Lance, Outsider, Highwind (Limit nível 4 de Cid) e a Materia Hades escondida no helicóptero do fundo.

Antes de ir para City of Ancients, você pode pegar o Limit nível 4 e a Ultimate Weapon de Vincent.

Sidequest: Vincent e Lucrecia

Ainda submerso, procure por um longo túnel que termina em uma sala circular. Vá para a superfície, saia do submarino e entre na cachoeira. Depois da cena saia da sala. Agora você só precisa esperar o tempo passar e voltar aqui mais tarde – o melhor momento é na troca para o CD3. Fim da Side Quest.

Diamond Weapon

Entregue o item para Bugenhagen, que está no templo da City of the Ancients. Um dos monstros vai caminhar em direção a Midgar. Pouse nas redondezas da cidade e espere ele pisar em terra firme. Use Haste e Wall no grupo e Slow no inimigo. Os ataques normais não causam dano até que a placa que está no peito do chefe se abra. Detone com magias e invocações.

Neste momento já é possível entrar em Midgar e ir para o final do segundo CD (capítulo Sister Ray), mas se preferir pode se aventurar em algumas Side Quests e pegar boas armas e itens.

Sidequest: Criando Chocobos

Uma tarefa chata, mas que rende boas recompensas. Compre algumas nuts no Chocobo Sage (casa entre as montanhas, no continente do norte) e na Chocobo Farm. O processo para captura de Chocobo é igual ao usado no primeiro CD. Para abrigar um Chocobo é necessário alugar um estábulo. Fale com o homem dentro da casa na Chocobo Farm e pague os 10000 Gil por uma vaga – o ideal é ter seis. Sempre que você pegar um desses galináceos, pressione X e serão apresentadas duas opções: mandar para a fazenda e dispensar a criatura. Dá para guardar até quatro Chocobos no cercado do lado de fora da casa, se pegar mais que isso os primeiros serão soltos.

A solução é falar com Chocobilly, em Chocobo Farm, e ele lhe dará algumas opções: a primeira vende alimentos para as aves, a segunda é uma Choco-enciclopédia, a terceira transfere faz com que um

Chocobo do cercado externo vá para um dos estábulos alugados, a quarta permite que você alimente os animais para melhorar suas estatísticas, a quinta faz o cruzamento entre dois animais (que gera um novo filhote), a sexta opção solta uma de suas aves, a sétima pega uma delas para dar um passeio e a oitava encerra o diálogo.

Atenção: alimente bem suas aves, pois quanto melhor as condições do bicho, maiores são as chances de ganhar uma corrida. Para elevar o nível das aves é necessário apostar corridas em Gold Saucer e quanto mais alto for o nível, melhor será a qualidade das suas crias - filhotes tipo exportação.

Fale com a garota na porta do estádio e pegue seu ticket. Depois das corridas, além do "level up" do Chocobo, você ainda recebe um item bônus. Se ficar difícil para ganhar, use as sementes (nuts) para alimentar os animais e melhorar suas condições – chega um momento que isso não adianta mais.

Existem cinco tipos diferentes de uma mesma cor de Chocobo, tornando as possibilidades de cruzamento ainda mais abertas. Para conseguir uma boa cria, é essencial conhecer todos os biótipos. Quando você "analisa" a ave, uma imagem dela é mostrada, a partir daí tire suas conclusões:

- O pior tipo é o E. A ave anda lentamente e com a cabeça baixa.
- Se estiver parado fazendo pose, é D.
- Andando de cabeça alta, C.

- Cabeça levanta e correndo? Encontrou um B.
- Se estiver "voando baixo", o tipo é A.

Importante: sempre salve antes de cada cruzamento! Siga para a região de Bone Village, que fica no continente gelado. Andando pelas redondezas você enfrenta uma espécie de dragão, bípede e com chifres. Use o comando Steal nele para roubar uma Carob Nut; faça isso pelo menos três vezes. Cace alguns Chocobos. Pegue um de tipo C (Perto de Gold Saucer), e um tipo B (Arredores de Mideel). Eles tem que ser de sexos opostos. Coloque as aves nos estábulos e fale com Chocobilly para realizar o cruzamento. Quando for perguntado sobre a "Nut", escolha a Carob. Se tudo correr bem, você terá agora um filhote verde. Se isso não aconteceu, desligue e tent de novo. Capture outro Chocobo C e outro B, mas com os sexos contrários aos anteriores. Faça um novo cruzamento, usando a Carob, e reze para sair um filhote azul e de sexo oposto ao filhote verde. Faça isso quantas vezes forem necessárias. Alimente bem essas aves (azul e verde) e, quando considerá-las prontas, vá disputar corridas na Gold Saucer. Com o tempo e muitas corridas, suas aves vão ficar tinindo. Com ambas nesse "estágio avançado", basta cruzá-las com usando a última Carob. Pela manhã um Chocobo Preto irá aparecer. E esse ainda não é o fim. Corra com sua ave negra até atingir o nível "S" (igual ao das aves verde e azul) e capture um amarelo tipo A (próximo de Icicle Inn). Vá para a ilha no extremo nordeste e ande pela floresta até entrar em batalha com umas pequenas criaturas (Goblins). Use Steal neles até conseguir uma Zeio Nut. Faça a evolução do amarelo disputando as corridas e deixe-o proto para a noite. Cruze as aves preta e amarel, usando a Zeio Nut para obter um raríssimo Chocobo Dourado. Com essa ave não existe lugar impossível!

Siga para a região perto de Wuutai, do lado leste das pontes e encontre a Materia Mime na caverna atrás de montanhas. Nas redondezas de North Corel, existe outra caverna - anteriormente inacessível. Nela pegue a Materia HP<->MP. Siga para a caverna (escondida em uma ilha na ponta de um arquipélago) na região de Mideel e pegue a Materia Quad Magic. Finalmente, siga para o extremo nordeste do mapa e encontre uma ilha que não é indicada no mapa. Entre na caverna e pegue a Knights of the Round – melhor magia do jogo. Fim da Side Quest.

Side Quest: Weapons

Procure no mapa (do lado leste de Junon, perto do Fort Condor, perto da Northern Crater, em Gongaga e Cosmo Canyon) pelo Ultimate Weapon e ataque-o. O inimigo sempre fugirá após ser derrotado, mas após algumas vitórias, ele se renderá.

Ultimate Weapon

Ataque com Ultima, Comet e, se tiver, com a Knights of the Round (destruidora).

Siga para o oceano a procura do monstro gigante.

Equipamentos necessários:

- Cloud: Limit 4 cheio. Final Attack (nível master) + Phoenix (Master), Comet/Ultima + Quad Magic, Restore (com Cure3) + All (master), Knights of the Round + W Summon. Se sobrar algum slot, Counter

+ HP Absorb e Counter + MP Absorb.
- Personagem 2: Barrier (com Wall) + All (master), Time + All (master), Knights of the Rounds + W Summon, Restore + All. Se quiser, use Counter, HP Absorb, MP Absorb e Shield.
- Personagem 3: Limit 4 cheio. Não esqueça da Underwater Materia (troque o Guide Book com o viajante de Kalm). O equipamento é similar ao do Cloud, se possível coloque Sneak Attack + Knights of the Round para reforçar.

Emerald Weapon

Comece com Regen, Barrier, MBarrier e se possível Wall. Ataque com seus Limits, Knights of the Round duplos e Ultima/Comet quádruplas. Mantenha-se sempre curado e use Megalixir quando necessário. Com a vitória o jogador recebe a Earth Harp, item que dá direito a uma Master Materia de cada cor.

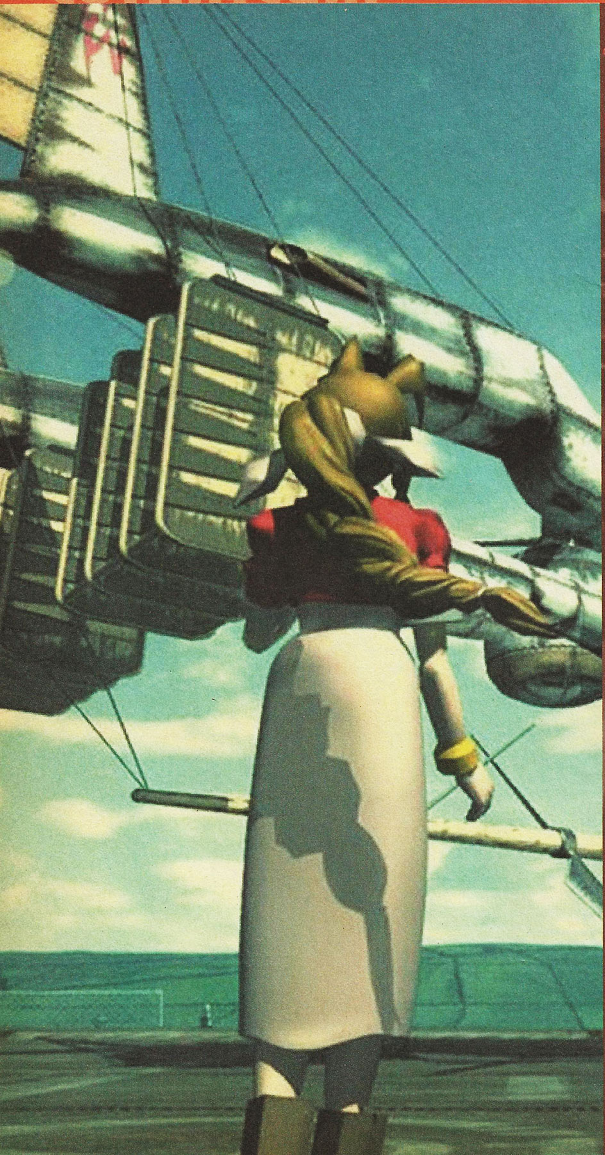
Siga até o deserto de Gold Saucer e, se você derrotou Ultimate Weapon, uma pontinha vermelha estará brotando do chão. Voando com a nave para cima deste ponto e encontre Ruby Weapon.

Equipamento necessário:

Basicamente a mesma configuração usada contra Emerald Weapon. Coloque um Bahamut Zero + QuadMagic e Bahamut Zero + W Summon no mesmo personagem, assim você consegue um combo de oito dragões alados. Materia Elemental + Fire nas armaduras e não esqueça de colocar o acessório Safety Bit em um dos heróis.

Ruby Weapon

O grande segredo desta batalha é entrar apenas com Cloud vivo e com barra de Limit cheia. Para evitar o ataque Whirl Sand, use o Omnislash logo no início. Quando ele fincar as garras na areia, use a Phoenix, depois Barrier, MBarrier e Haste. Ataque com suas Knights of the Round duplas e mantenha-se curado. Depois de derrotar o gigante vermelho, você ganha a



Desert Rose. Troque-a por um Chocobo Dourado, com o viajante de Kalm. Não desista dessas batalhas, mesmo perdendo algumas vezes. Fima da Side Quest.

Side Quest: Ancient Forest

Essa floresta fica em uma das montanhas perto de Cosmo Canyon. Você pode chegar até ela com um Chocobo Dourado, ou após derrotar o Ultimate Weapon. Na selva, use um inseto em cada planta carnívora para poder passar. Baseado nessa relação inseto/planta, explore a floresta para encontrar os itens: Supershot (Vincent), Spring Gun (Red), Slash-all, Minerva Band e Typoon. Fim da Side Quest.

Sidequest: Ultimate Weapon de Red

Siga para Gold Saucer e acumele BP (Battle Points) lutando no Battle Square. Compre as magias W-Summon, Omnislash e Final Attack. E se você ainda não tem a Sneak Attack, participe das disputas no Speed Square até consegui-la.

Volte para Midgar e consiga a Ultimate Weapon de Tifa. Tente entrar na grande cidade e um homem irá lhe barrar. Vá para Bone Village e marque mais uma escavação, dessa vez selecionando Normal Item. Posicione os engenheiros e memorize o ponto para onde eles olham. Escave ali e consiga a Key to Sector 5. Coloque Cid e Tifa no grupo e entre no Wall Market. Na tenda "Items" ocorrerá uma cena e a heroína ganha o Premium Heart.

Se você tem o nível master com todos os tipos de Materia de uma cor, vá para Cosmo Canyon. Fale com a Huge Materia do tipo que você já é mestre e ganhe a Master Materia. Com isso é possível acessar todas as magias de uma cor, equipando apenas uma. Fale com Bugenhagen após a destruição do Diamond Weapon e ganhe a Ultimate Weapon de Red XIII. Fim da Side Quest.

Sister Ray

Entre em Midgar e siga Cait Sith. Na cena com o labirinto passe pelos canos até chegar nos trilhos. São duas opções: ir para o sul e recolher alguns itens e salvar o jogo, ou seguir para o norte e continuar o jogo. Continuando para cima, o jogador entra os Turks. Escolha a primeira opção e detone.

Reno, Rude e Elena

Ataque com a Knights of the Round e acabe com a luta. Se não tiver essa magia, use Haste, Barrier e Mbarrier no grupo e Slow e Bio no inimigo.

Na bifurcação, vá para a esquerda e chegue no Sister

Ray. Pegue o caminho da direita, depois o da esquerda. Entre no prédio da Shinra para pegar alguns itens e entre eles estará o HP Shout (Ultimate Weapon para Cait Sith). A arma está em uma sala do lado norte no 63º andar.

Passando ou não pela Shinra, após subir para o Sister Ray você encontrará mais um chefe.

Proud Clod

AKnights of the Round encerra o assunto rapidamente. Caso contrário, use Haste e Wall no grupo.

Ataque primeiro a parte de baixo para destruir as defesas do inimigo.

Pegue a Missing Score (Ultimate Weapon para Barret), perto do último lance de escadas e siga até encontrar Hojo.

Hojo

Na primeira forma, concentre seus ataques no cientista. Use Haste e Wall no grupo.

Hellectic Hojo

Ataque com Summons, Ultima + Quad Magic ou qualquer magia poderosa que acerte todos os alvos.

Lifeform Hojo

É fundamental ter um Ribbon ou qualquer acessório contra Status negativos equipado. Se tiver Counter, melhor ainda. Use Slow em Hojo e detone com seus melhores ataques.

Aqui termina o CD2.

Estratégia - Disco 3

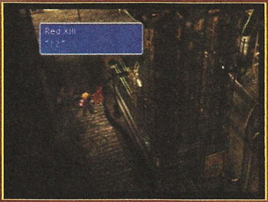
The Northern Crater

Desça da corda e pegue o Save Crystal no baú. Este item é único e permite criar um Save Point em qualquer local da cratera, use-o com inteligência. Continue descendo, pegue o caminho da direita e consiga um Elixir. Suba para o lado leste e pegue um Power Source e uma materia HP Absorb. Desça os heróis vão se dividir e seguir por caminhos diferentes.

Lado esquerdo: pela parte superior você encontra os itens Materias Shield, W-Magic, Counter e Imperial Guard. Pelo caminho de baixo só tem a Materia Mega-All.

Lado direito: pegue uma Materia Tetra Elemental e dois Megalixir. Fale com os amigos para ganhar alguns itens. Este é um bom momento para usar o Save Crystal. Siga pela parte de baixo pulando sobre as pedras até encontrar Jenova.

Jenova Synthesis



Atenção: quando a contagem regressiva do inimigo chegar a zero ele invocará a magia Ultima.

Comece atacando os braços e depois concentre-se no corpo. Qualquer magia ou Summon que acerte a todos é bem vinda. Finalmente, é chegado o momento de enfrentar Sephiroth.

Bizarro Sephiroth

Antes da luta é preciso separar os heróis em três grupos e equipá-los. O segredo é escolher corretamente onde atacar. A parte de cima pode ser derrotada primeiro, assim como os "magics". Em seguida ataque no centro e finaliza com o restante. Ataque com Ultima, Comet e Knights of the Round. Não esqueça de colocar Status positivos no seu grupo e estar sempre preparado para se curar. A cada parte derrotada, você pode mudar de grupo para atacar pelos lados. Depois de se livrar do Bizarro, a forma real de Sephiroth se revela.

Savior Sephiroth

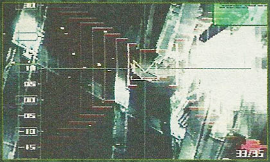
É bem provável que ele comece com Wall, então use DeBarrier (Materia Destruct) contra o inimigo.

Use Haste e Wall para proteger o grupo e esteja preparado para recarregar a energia. Ultima, Comet e Summons são ótimas, mas sempre de olho no MP (para alguma emergência).

Metal Gear Solid

O Metal mais preciso inteiramente debulhado!

Por Rodrigo Guerra



Da mesma maneira que James Bond fez história no cinema, Solid Snake se tornou um herói unânime nos videogames. O gênero espionagem nunca foi tão bem representado quanto em Metal Gear Solid, um dos melhores games do PSone. Nada mais justo que relembrar este clássico com uma estratégia vencedora!

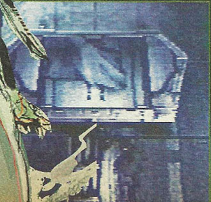
Dock

Assim que estiver com o controle sobre Snake, o jogador poderá pegar duas Rations: uma dentro d'água e outra do lado direito da sala. Drible os dois guardas que patrulham o local e entre no elevador sem ser notado. Caso seja visto, esconda-se até o alerta vermelho acabar ou recomece o jogo.

Heliport

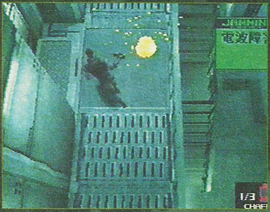
Nesta parte você encontrará três soldados no térreo e mais um no andar de cima. Eles vão sair em sua perseguição se notarem as pegadas na neve.

Pegue a caixa de Chaff Grenades, mas tome cuidado com as luzes de vigilância. Na sala à esquerda você vai encontrar uma caixa de Stun Grenades e no caminhão está a pistola Socom. Suba as escadas à direita e entre no duto de ventilação.



Tank Hangar

Você deve ir ao nível superior do Tank Hangar, onde está o Thermal Google e uma caixa de Chaff Grenades.



Desça pela escada, vá para o elevador e siga para o nível B1. Vá até o fim do corredor e suba pela escada para chegar ao duto de ventilação. Siga em frente e use o botão ▲ na segunda grade. Depois da cena, use a arma Socom para dar conta dos soldados que vão aparecer. Terminando com eles, volte para o elevador e desça para o B2. O jogador encontrará os explosivos C4, de grande poder de destruição. Evite as armadilhas e explore a área para pegar as Grenades e munições. Use o C4 na parede inferior, no canto esquerdo. Isso irá criar uma passagem para outra área. Aqui o jogador descobre que o radar não

funciona. Detone as outras paredes com coloração diferente e encontre o Revolver Ocelot.

Chefe: Revolver Ocelot

Snake tem que ser rápido e preciso com a sua Socom. Corra com a arma engatilhada em direção a Ocelot (pressione o botão ■, depois X), evite encostar nos fios e desvie dos disparos que ricocheteiam.

Who are you?

Após derrotar Ocelot, corra até o andar térreo para contatar Meryl. No caminho, verifique as portas que podem ser abertas com o cartão de nível dois, que lhe foi entregue pelo presidente Baker. No andar térreo use o Codec, ajuste a freqüência para 140.15 e abra a porta do nível cinco. Ao passar pela porta, você será notificado de que o caminho possui detectores infravermelhos. Para ver os raios, use o Thermal Google. Alternativamente use Cigs.

Canyon

Deite no chão para pegar algumas Claymores e depois corra para o centro do Canyon para encontrar Raven.

Snakes don't belong in Alaska...

Chefe: Vulcan Raven

Use uma Chaff Grenade para poder se aproximar do tanque. Quando você estiver coladinho, jogue uma Grenade na parte de cima do veículo. Se você conseguir acertar a abertura, melhor ainda. Continue com esses ataques até que o tanque seja destruído. Após derrotar o tanque, Snake vai pegar o cartão de nível três para prosseguir.

Nuclear Building

Snake não pode usar armas de ataque dentro do prédio e nem matar inimigos, pois isso revelaria sua presença.

Opte pelas Stun Grenades e as Chaff Grenades. Esconda-se na coluna do lado esquerdo e depois que o soldado passar, suba pela escada sem chamar a atenção dos outros guardas. Entre no elevador e siga até o piso B1. Neste andar você encontrará vários itens e a Nikita. Pegue a arma, volte para o elevador e desça até o B2. Esta sala está cheia de gás e o piso eletrificado. Para prosseguir, você deverá usar a Nikita para destruir o gerador de energia: dispare a arma e guie o míssil para o lado esquerdo até ele passar pela primeira porta. Vire para cima até avistar a terceira câmera, em seguida vire para a esquerda. Passe pela porta, vire à direita e faça com que o míssil atinja e destrua o gerador de energia. Saia desta sala para respirar um pouco, retorne e vasculhe as portas que você pode abrir. Após verificar todas e pegar os itens, entre na porta no canto inferior direito. Siga o corredor e entre na sala para enfrentar o Ninja.

Chefe: Ninja

O melhor a fazer é atacar usando apenas socos e chutes. Armas tiram pouca energia do inimigo e algumas nem sequer causam dano, mas ele não resiste aos ataques físicos. Quando Ninja começar a desaparecer, use uma Chaff Grenade, dê mais uma seqüência de dois socos, um chute e espere ele sumir novamente. Tente não gastar todas as Chaff Grenades nessa parte da batalha. Quando o Ninja estiver quase morrendo, ele perderá o controle e explodirá tudo o que estiver por perto. Não se aproxime dele, use Grenades até que ele seja derrotado. Depois da cena, volte para o segundo andar e encontre um soldado que anda rebolando... na verdade, é Meryl disfarçada. Assim que ela o vir, sairá correndo para o banheiro feminino. Acontecerá uma nova animação e, quando tudo terminar, entre na sala que fica em frente ao elevador. Pegue munição para suas armas, volte para o corredor e siga até a porta de nível cinco, onde você vai encontrar o chefe Psycho Mantis.

Don't move!

Chefe: Psycho Mantis

Mantis tentará usar Meryl para acertar você. Evite isso usando uma Stun Grenade. Logo após outra cena animada, o jogador deverá encaixar o controle do videogame na segunda entrada; somente assim Mantis não conseguirá se esquivar dos ataques. Fique em um canto usando a Socom ou a Fa-Mas até que ele tente usar Meryl novamente. Quando isso acontecer, deixe-a inconsciente. Mantis vai ficar louco da vida e usará todo o seu poder para tentar derrotá-lo. Não fique parado, ele vai desaparecer e lançar bolas de energia. Use o Thermal Google para saber onde ele vai estar e continue mandando bala até que ele morra. Após Mantis contar sua história, siga pela passagem secreta que ele abriu até a próxima área.

Caves

Evite os lobos atacando com algumas Stun Grenades e encontre o caminho usando o Thermal Google. Pegue os itens espalhados, inclusive o Diazepam (um calmante que será útil mais tarde). Continue seu caminho até encontrar Meryl e siga pela porta à sua frente até a próxima área.

Underground Passage

Ao chegar nesta área, Meryl sofrerá um atentado à bala! É Sniper Wolf, e ainda não há uma boa arma para acabar com ela. ▷

Aaaaaaaahhh!!!

Você vai precisar de um rifle que está no andar B2 do Tank Hangar (sim, você deverá voltar tudo). Siga até o local indicado, pegue a PSGI-1 e outros itens que estarão pelo caminho. Agora Snake está preparado para enfrentar este inimigo.

Chefe: Sniper Wolf

Wolf está na parte de cima, no final do corredor. Uma boa dica para enfrentá-la é ficar próximo a um canto, onde você poderá ver a mira laser da arma inimiga. Quando a luz sumir, corra, fique de frente para o final do corredor e use o Diazepam, assim sua mira pára de tremer. Equipe a PSGI-1 e dispare contra Wolf. Se Snake for atingido, ficará desorientado. Para recobrar os sentidos, basta apertar R2 e suspender. A tarefa não é das mais fáceis e não há uma dica milagrosa. Seja persistente e rápido quando tiver a chance de mirar.
Assim que Wolf for derrotada, salve o jogo e siga para o fim do corredor até encontrar a porta de nível seis. Um alarme vai soar e Snake será rendido e levado para a sala de tortura.

Torture Room

A tortura de Ocelot é um teste de resistência. Para passar pelo desafio (e salvar Meryl) basta apertar repetidas vezes o botão BOLINHA. Não tente trapacear usando um controle com botão turbo, pois o game vai reconhecer o padrão e então, será morte instantânea; sem direito a Continue! Caso queira fazer o final em que Otacon sobrevive, basta apertar o botão Select assim que a tortura começar e render-se. Qualquer que seja a sua escolha, após a tortura você será levado para uma outra sala. Seu Codec vai tocar e você vai conversar com Campbell.

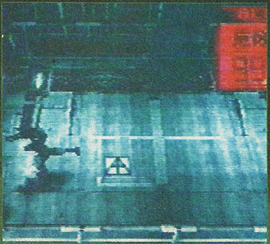
Freqüências do Codec

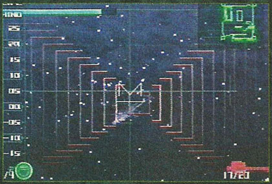
Sintonize as freqüências abaixo para se comunicar com os respectivos personagens:
140.85 - Coronel Roy Campbell (apoio da missão)
- Dra. Naomi Hunter (especialista em Genética)
140.96 - Mei Ling (especialista em comunicações / salva o jogo)
141.80 - McDonnel "Master" Miller (mestre em sobrevivência)
141.52 - Nastasha Romanenko (especialista em armamento nuclear)
140.15 - Meryl Silverburgh (sobrinha do coronel Campbell)
141.12 - Hal "Otacon" Emmerick (criador do Metal Gear Rex)

Após a conversa, o soldado que está de vigília vai sentir uma dor de barriga e sairá correndo direto para o banheiro. Otacon vai aparecer entregando uma Ration e um Ketchup, e depois vai sair correndo com medo do guarda. Nesse momento, corra para o canto superior direito da sua cela, deite-se e use o Ketchup (segure o L2 e aperte o botão BOLINHA). O soldado vai reclamar e entrar para ver o que aconteceu com Snake. Quando ele se aproximar, tente enforcá-lo. Vá até a Torture Room e pegue todos os seus itens que estão atrás da máquina. Saindo dessa sala o jogador estará no andar B1 do Tank Hangar. Faça o caminho até a porta onde Snake foi preso, no Underground Passage, siga pela passagem, chegando à área Communication Tower. No caminho, vá pegando os itens que você encontrar (entre outras coisas, está a Body Armor, um colete que reduz o dano recebido).

Communication Tower A & B

Seguindo adiante, você será identificado por uma câmera de vigilância. Alguns soldados vão aparecer. Antes de sair correndo, pegue a Rope. Não adianta tentar matar os soldados, então, tente fugir usando as Stun Grenades que você tem. Quando as granadas acabarem, use a Fa-Mas para atirar enquanto corre (pressione o botão ■ depois X). Suba até o topo das escadas onde você vai encontrar Liquid pilotando o Hind D. Com a Rope equipada, corra até a parede da direita e desça esquivando-se dos tiros e do vapor.
Quando chegar ao final, vá para a esquerda e use a Nikita para detonar os soldados. Assim que eles forem exterminados, suba até o topo da torre usando Chaff Grenades para não ser visto pelas câmeras. Suba pelas escadas e lute contra Liquid.



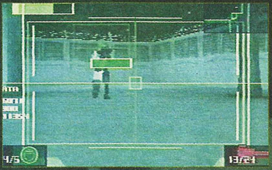


Chefe: Hind D

Tenha um bom estoque de Rations antes de enfrentar este chefe. Para derrotá-lo basta usar o Stinger: primeiro trave a mira e depois atire. Quando o Hind D disparar um míssil, esconda-se atrás das caixas que estão no meio da torre. Depois, faça o mesmo até que ele seja derrotado.
Logo após a luta contra Liquid, desça até o elevador desse prédio. Nele estarão escondidos quatro soldados. Mate-os usando a Fa-Mas enquanto anda. Quando chegar ao nível térreo, saia pela porta para chegar ao Snowfield e enfrentar mais uma batalha contra a Sniper Wolf.

Snowfield

Chefe: Sniper Wolf



Logo de cara você vai enfrentar a atiradora. A maneira mais fácil de matá-la é indo para a sua direita e usar a Nikita. Usando esta arma Snake terá mais chances de sair da batalha sem ferimentos. Depois de cinco ou seis mísseis ela morre e inicia-se uma cena melancólica.
Vasculhe as salas desta área para pegar algumas granadas e munição. Siga pela porta do meio para entrar na Blast Furnace.

Blast Furnace

Ao chegar, detone o soldado que guarda este andar. Nessa área existe uma máquina que faz um enorme

barulho ao se mover. Encoste-se na parede do lado esquerdo e agache quando ela chegar perto. Se Snake não proceder desta forma, será atropelado e morto. Caso queira destruir a máquina, o jogador deverá usar dois mísseis (Stinger ou Nikita) e a passagem ficará mais fácil. Elimine o soldado que está fazendo a patrulha, entre na grande porta à direita e desça pelo elevador de carga.

Assim que o elevador começar a funcionar, três soldados aparecerão – acabe com eles usando a Fa-Mas. Quando o elevador chegar embaixo, use uma Chaff Grenade e entre na porta à direita. Ative o outro elevador de carga que o levará para a Underground Base.

Underground Base

Aqui na Underground Base Snake encontrará mais algumas Rations e munição para suas armas. Entre na porta para enfrentar Raven mais uma vez.

Chefe: Vulcan Raven

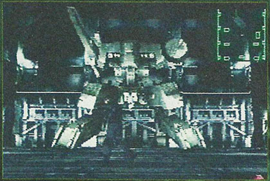
Equipe o Mine Detector e coloque algumas Claymores no chão. Você ainda pode usar alguns C4 e detoná-los quando Raven estiver por perto. Tome cuidado, pois os ataques dele são poderosos e tiram muita energia. Continue colocando C4 e Caymores até que Raven seja destruído.

Depois de pegar o cartão de nível sete, siga em frente para a próxima sala, que está repleta de câmeras de vigilância. Passe por elas usando Chaff Grenades, siga pela porta à esquerda e encontre o tão falado Metal Gear! Suba todos os lances de escada até chegar ao topo do Metal Gear. Desça pela escada à sua esquerda e acabe com o soldado inimigo. Vá até o final do corredor e ouça a conversa entre Liquid e Ocelot. Após isso, Ocelot fará Snake derrubar o PAL Card nos esgotos. Antes de seguir o jogador deverá descer para recuperar o cartão. Chegando aos esgotos, use o Thermal Google para enxergar melhor. Se Snake demorar muito nessa tarefa, os ratos vão encontrar o cartão e carregá-lo para outro lugar. Com o cartão na mão, volte para a sala onde Liquid e Ocelot estavam conversando e insira-o no primeiro computador do lado esquerdo.

Agora volte para a sala onde você lutou contra Raven. Lá é um lugar bem frio e será perfeito para fazer com que o cartão seja congelado. Deixe o PAL Card equipado para que o efeito seja mais rápido – você notará que ele foi alterado quando ficar com a cor azul. Volte para a sala dos computadores e insira o cartão no segundo computador do lado esquerdo. Com isso, faltará apenas aquecer o cartão.

Siga até a Blast Furnace. Bem perto da fornalha existe uma sala que tem alguns canos de vapor furados. Permaneça lá por algum tempo até que o cartão fique vermelho e, novamente, volte para a sala dos computadores. Insira o cartão na última máquina. Fazendo isso, a sala será trancada automaticamente e um gás venenoso tomará conta do local. Não se desespere. Basta entrar em contato com Otacon que, em poucos segundos, o herói estará salvo. Pelo menos por enquanto... Saindo da sala, Snake encontrará Liquid do lado direito do Metal Gear. Logo após a animação será a hora de lutar contra o inimigo mecânico.

Chefe: Metal Gear



Comece usando uma Chaff Grenade, passe por baixo das pernas do robô e, quando estiver nas costas dele, equipe o Stinger. Faça mira no objeto que parece um escudo, o Randome, que fica no lado esquerdo do inimigo. Depois de alguns mísseis, o Ninja aparece para dar uma força e acabar com essa ameaça. Quando a boca do Metal Gear estiver aberta, use duas Stun Grenades e passe por baixo de suas pernas. Assim que o gigante de lata parar de andar, vá para trás dele e atire com o Stinger no local que a mira fica travada. Então o Metal Gear vai se mover para tentar encontrá-lo. Tente ficar fora de seu campo de visão. Se conseguir, não será necessário usar granadas. Se for visto, use uma Stun Grenade, uma Chaff Grenade e outra Stun Grenade, nesta ordem. Vá para trás do inimigo e repita a operação até que ele se quebre.

Depois de destruir Metal Gear, uma explosão vai acontecer. Isso deixará Snake inconsciente e, depois de algumas cenas, você terá que lutar contra Liquid.

Chefe: Liquid Snake

Esta será uma luta fácil (afinal, você já derrubou o Golias Mecânico). Para acabar com o Liquid, basta usar a seqüência de socos e chutes e, depois, ficar longe dele por alguns segundos. Se Liquid conseguir derrubá-lo, aperte os botões o mais rápido possível para se recuperar. Quando a energia dele estiver esgotada, basta esperar que Liquid esteja em um dos cantos do Metal Gear para aplicar uma seqüência final.

Escape Route

Siga para o corredor e o alarme vai tocar. Pegue a Ration que fica ao lado da escada e outra junto aos jipes. Assim que Snake subir no jipe, use a metralhadora para acabar com seus inimigos. Logo adiante, Liquid vai reaparecer. Tente impedir que ele dispare contra você e, depois de alguns acertos, os carros voam em uma cena cinematográfica! Só nos resta curtir o final do jogo.

Itens especiais

Para obter os itens especiais, complete o jogo seguindo as orientações:

Bandana - resista à tortura de Ocelot apertando repetidas vezes o botão ●. Este item garante munição infinita para o herói.

Stealth - pressione Select para evitar a tortura. Usando este item Snake ficará camuflado e praticamente invisível aos olhos inimigos.

Nova roupa: termine o jogo duas vezes usando o mesmo slot de salvamento e pegando a Bandana e o Stealth. Quando iniciar o game pela terceira vez, Snake estará vestindo um smoking.

Nova música: termine o jogo usando o traje especial (smoking) para ouvir a música tema de Metal Gear Solid durante os créditos.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Cace vampiros no melhor game da série!

Por André Leme

Há tempos Drácula é perseguido por caçadores de vampiros e tem seu ciclo interrompido entre os mortais. Em Castlevania: Symphony of the Night, o melhor jogo da série e lançado para PSOne, o jogador deve cumprir a missão de Alucard e mandar o Rei das Trevas de volta para o inferno.

Movimentos especiais

Dark Metamorphosis: ←, ↖, ↑, ↗, → + ataque
Hellfire: ↑, ↓, ↘, →+ ataque
Summon Spirit: ←, →, ↑, ↓ + ataque
Tetra Spirit: segure ↑ por 3 segundos, então ↗, →, ↘, ↓ + ataque
Soul Steal: ←, →, ↘,↓, ↙, ←, → + ataque
Wolf Charge: ↓, ↘, → + ataque (na forma de lobo)
Wing Smash: segure X, faça ↑, ↖, ←, ↙, ↓, ↘, → e solte X (na forma de morcego)
Sword Brothers: ↓, ↘, →, ↗, ↑ (segure por três segundos), ↓ + ataque (com o Familiar Sword equipado)

Ataques de escudos

Existem duas armas principais que podem liberar o poder secreto de cada escudo, que são o Shield Rod e a Mablung Sword. Tendo equipado essa arma na mão direita e o um escudo na mão esquerda, segure o botão círculo (aciona o escudo) e aperte duas vezes o botão de ataque. É possível equipar esses artefatos em mãos diferentes, de modo que, nesse caso, o comando para acioná-lo, logicamente será o inverso. Esse ataque especial também pode ser feito no ar.

Ataques especiais das armas

Algumas armas possuem um ou dois ataques especiais, além do ataque normal. Quando uma arma possui essa característica, o comando para acionar o golpe especial será um dos seguintes:

- ←, → + ataque
- ↓, ↘, → + ataque
- →, ↘, → + ataque

Final Stage: Bloodlines (Transylvania, 1792)

O jogo começa com a batalha de Richter Belmont contra Dracula, no final do episódio de Dracula X, lançado para PC Engine. Suba pela escada, destrua o candelabro e pegue a arma auxiliar Cross. Acerte a mureta do lado direito e encontre o botão que baixa a ponte. Lá em cima, destrua os objetos para encontrar itens, corações e a Holy Water. Antes da batalha defina a Cross como arma secundária e conheça os movimentos de Richter: corrida (frente, frente), rasteira (↓+X) e especial (triângulo).

Chefe: Dracula

Primeira forma – gire o chicote e acerte-o na parte de cima.
Segunda forma – acerte-o em qualquer parte. Não dá para perder essa luta, pois se a sua energia acabar, Maria fará uma reza que o deixará invulnerável. Obter um bom desempenho na batalha contra Dracula é importante, porque afeta os status iniciais de Alucard, que é quem seguirá até o final da aventura. Para ir bem mesmo, evite perder toda a energia e usar especiais com a arma secundária.

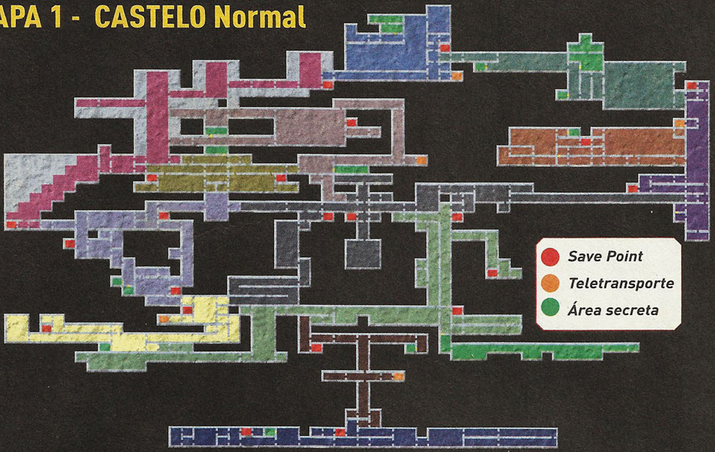
O castelo de Dracula

Siga para a direita, fique matando inimigos para ganhar experiência e chegar ao nível 3. Na tela com os morcegos, desça até a água e fique no canto esquerdo detonando os monstros aquáticos até evoluir ao nível 5. Volte por onde veio, bata na pedra para abrir um buraco e pegar um Pot Roast. Essa passagem servirá de atalho para o outro lado. Na tela seguinte, destrua a parte inferior da escada à direita e encontre um Turkey. Avance até encontrar a Morte.
A Morte roubará todos os equipamentos do herói, que terá que lutar usando os punhos. Vá para a direita, suba pelas plataformas e vire à esquerda. Salte sobre o buraco e detone o inimigo para receber a Short Sword ou a Red Rust.
Use as plataformas para subir e, na primeira oportunidade, vire à esquerda para encontrar o primeiro Save Point do jogo. Além de salvar o progresso, o jogador pode recuperar todo o HP (energia) e MP (magia). Continue a escalada e, no topo, pegue a relíquia Cube of Zoe – quando ligada, faz surgir itens dos objetos quebrados. O efeito de uma relíquia pode ser ligado e desligado no menu. Passe pela porta à esquerda e vá para o laboratório.

Alchemy Laboratory

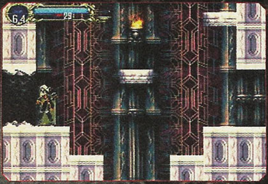
Pise na plataforma para baixar os espetos. Vá ao canto esquerdo da sala, quebre a esfera e pegue a armadura Hide Cuirass. Equipe-a no corpo (body). Siga para a direita e evite os esqueletos vermelhos.

MAPA 1 - CASTELO Normal



- Entrance
- Alchemy Laboratory
- Marble Gallery
- Outer Wall
- Long Library
- Royal Chapel
- Castle Keep
- Olrox's Quarters
- Colosseum
- Underground Caverns
- Abandoned Mine
- Catacombs
- Clock Tower

eles são indestrutíveis. Salte sobre os espetos e quebre o objeto que está sobre a mesa para pegar o escudo (Leather Shield), que deve ser equipado em uma das mãos. Suba usando as plataformas e entre pela abertura do lado esquerdo. Bata com a espada para arrebentar o piso e caia no buraco. Estoure a redoma e encontre um Life Max Up, que aumenta em definitivo a quantidade máxima de HP. Suba e quebre a parede à esquerda para descobrir uma sala secreta. Você encontrará um Heart Max Up, que aumenta em definitivo a quantidade máxima de corações.



Volte uma tela e vá subindo pelas plataformas. Na primeira tocha está a arma secundária Knife. Para usá-la, segure o direcional para cima e pressione o botão de ataque – cada disparo gasta 1 coração. Quebre o objeto sobre a mesa e obtenha um Resist Thunder. Duas salas adiante, pise sobre o botão para baixar os espetos, pule sobre a pedra e depois para a esquerda. Pise em outro botão e empurre a pedra sobre o primeiro grupo de espetos. Pise no botão para erguer os espetos, salte sobre o bloco e passe para a plataforma da direita. No final do caminho está o acessório Cloth Cape. Equipe-o na quinta opção da lista de menu (Cloak).

Volte até a sala com os espetos e suba pelas plataformas do lado esquerdo. Entre pela abertura à esquerda, destrua os esqueletos móveis e suba pelas plataformas à esquerda. Na primeira entrada tem o Save Point. Continue subindo até o topo. Na última tocha está a arma Axe. Entre pela passagem à direita e encontre os dois primeiros chefes do jogo.

Chefes: Slogra e Gaibon
HP: 200 EXP: 200 / HP: 200 EXP: 200

Golpeie com a espada e a arma Knife.
Com a vitória você recebe um Life Max Up.
Saia pela parte inferior direita e encontre três caminhos. No centro está a sala com o Save Point. Siga por baixo e desça com o elevador (direcional para baixo) até a primeira parada. No final desse caminho está o acessório Sunglasses, para ser equipado na cabeça (Head).
Volte ao elevador e pressione o botão para descer. Ative o canhão para quebrar a barreira e pegue a arma Basilard. Equipe-a, pois ela é muito rápida. Volte ao elevador e suba até o topo. Tome o caminho de cima. Derrote os soldados e, num dos candelabros à frente, encontre a arma Rebound Stone. Na tela seguinte, caia no buraco e encontre uma Potion na redoma. Continuando, você encontrará a arma Bibuti. Passe pela abertura no alto à direita e encontre a porta que leva à próxima fase.

Marble Gallery
Encontre a arma Holy Water no primeiro lampião. Destrua alguns Axe Armors e desça no buraco. Desça na plataforma e do lado direito encontre a sala de Save Point. Volte, desça pela escada e siga pela abertura à esquerda. No ponto em que o caminho toma duas direções, vá pela esquerda e encontre a relíquia Spirit Orb – que mostra a quantidade de dano sofrida pelo inimigo. Pegue o caminho da direita e detone o inimigo que segura uma bola de ferro (Chain Knight). Atacar e fugir é a melhor estratégia.
Siga por um longo trecho até encontrar uns fantasmas e aproveite para vencer muitos inimigos que rendem grana e pontos de EXP. Recomendamos evoluir até o nível 9. Cruze a porta da fase Castle Entrance e encontre um Shield Potion na ponta da plataforma. Pise no botão para baixar a parede e abrir caminho – trecho já explorado que servirá de atalho no futuro. Faça o longo caminho de volta até o último Save Point. Na bifurcação siga pelo caminho de cima. Depois do encontro com Maria, siga pela direita. Encontre a arma Rebound Stone e, mais adiante, a Stop Watch e a Holy Book.
Na divisão de caminhos em forma de X, siga pelo lado inferior direito. No final do caminho uma porta leva para a próxima área.

Outer Wall (1)
Quebre o vaso e encontre Zircon. Suba pelas plataformas e vá para a esquerda. Cuidado com os Axe Lord, enfrente-os isoladamente. À esquerda está o Save Point. Continue subindo pelas plataformas e encontre o chefe.

Chefe: Doppleganger10
HP: 120 EXP: 500

Use o escudo para se defender das facas. Avance para o lado do inimigo, salte e coloque para baixo no direcional a fim de cair golpeando com a espada. Se ele se transformar em morcego, mantenha-se agachado e use o Axe. Pegue o Life Max Up e siga para encontrar a espada Gladius. Vá para a direita e capriche no pulo para chegar até o vaso que contém um Life Max Up. Se cair, suba novamente.
Depois disso inicie a subida.
Ignore a primeira porta à esquerda e siga subindo até chegar numa máquina estranha.
Bata na alavanca até aparecer a mensagem de que o elevador está ativado.
Desça e encontre o elevador próximo da porta que foi ignorada. Examine e espere a porta se abrir.
O caminho leva até a relíquia Soul of Wolf – permite a transformação para lobo (botão R2).

O elevador será usado para acessar os vários níveis. Desça um nível e siga pela porta do lado esquerdo para chegar à biblioteca.

Long Library
Detone os inimigos sem cabeça e, se tiver sorte, pode conseguir a arma Rapier. Num dos lampiões, encontre o item Uncurse. Continue pela esquerda e encontre a armadura Bronze Cuirass. Volte algumas telas e suba pela escada. Se for pego pelo inimigo Ectoplasm, o personagem não poderá atacar com arma principal por alguns segundos. Use o Uncurse para livrar-se do problema. Elimine os livros que saem das estantes e, na bifurcação, siga pela esquerda até encontrar o Master Librarian. Ele pode lhe vender itens (Buy item), comprar suas pedras preciosas (Sell gem), vender táticas para enfrentar chefes já derrotados (Tactics) ou mostrar a lista de inimigos derrotados (Enemy List). Compre a Jewel of Open, as armas Saber ou Mace, o Castle Map, o Magic Scroll 1 (para aprender a magia Dark Metamorphosis, caso precise), e um Library Card. Quando juntar mais dinheiro, basta usar o Library Card para voltar aqui instantaneamente. Há muitas magias que podem ser aprendidas, mas é preferível descobri-las acidentalmente. O comando para usá-las pode ser visto na opção Spells. Volte à bifurcação de caminhos e suba pela outra escada. Destrua mais livros, pegue a relíquia Faerie Scroll – que mostra o nome dos inimigos – e saia da biblioteca.

Outer Wall (2)
Entre no elevador e vá até ao nível superior. Continue subindo até a próxima porta à esquerda. No altar (teletransporte), pressione o direcional para cima e você será levado para outra área do castelo.

Castle Entrance (2)
Saia, pegue o Heart Max Up e pise no botão para liberar a passagem que faz conexão com as primeiras telas do castelo, mas não siga por esse caminho. Entre no teletransporte e retorne àquele outro ponto do castelo.

Outer Wall (3)
Saia da sala e suba pelas plataformas até o Save Point. À direita está a arma Holy Book. Volte até Marble Gallery, e siga para a sala com os quatro caminhos em forma de X.

Marble Gallery (2)
Nós cruzamos o caminho inferior direito, falta explorar o superior direito, onde tem uma porta selada por um brilho mágico. Para abri-la, use a relíquia Jewel of Open.
Pise sobre o botão. Volte à sala em X e siga pelo caminho inferior direito. Veja que o chão se abriu na sala. Caia no buraco e encontre os itens Attack Potion e Library Card. Volte até a sala em X e siga pelo caminho superior esquerdo. Haverá um buraco no chão, igual vimos na outra sala. Desça e cruze a porta que está lá na frente.

Underground Caverns
Desça, tomando cuidado com os guardas. Quando os caminhos se dividirem, vá pela direita e encontre o Save Point. Saia e continue a descida. Haverá uma queda imensa. Caia pressionando o direcional para a direita. Chegando ao solo, onde tem uma nova divisão de caminhos, siga para a direita para encontrar outro Save Point. Volte à divisão de caminhos e continue descendo. Lá embaixo, siga para a direita.

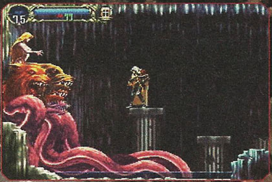
Chefe: Scyllawyrm
HP: 130 EXP: 100

Fique no canto esquerdo e ela fará investidas que não chegarão ao personagem. Ataque com a arma normal e volte para esse local. Outra boa opção é usar o Shield ou Axe. O inimigo é resistente ao elemento Water e vulnerável ao Thunder.

Salte rapidamente sobre os pilares, pois a água vai subir e poderá causar dano no herói. Em território seguro, vá pela direita e encontre um Pot Roast no vaso. Siga pelo o lado oposto para encontrar outro chefe.

Chefes: Scylla / Scyllawyrm
HP: 200 EXP: 500

Avance até o chefe começar o ataque, volte e fique



na ponta do degrau, batendo na cabeça das serpentes. O melhor é usar o especial da arma Rapier. A bolha maior pode ser destruída com golpes de espada ou com o bumerangue, mas evite ser picado pelas cobras.
Destruindo as cabeças, pule nos pilares e ataque o chefe Scylla. Se não tiver uma arma secundária de longo alcance, tente ficar no espaço às costas do inimigo e bater até matá-lo. O inimigo é vulnerável ao Thunder e absorve ataques com o elemento Water. Pegue o Life Max Up, prossiga e pegue o Crystal Cloak. Ao retornar à sala de baixo, que agora está vazia, vá para a esquerda e pegue a arma Scimitar. Vá para o lado oposto e encontre uma Resist Ice que está na água, no canto inferior direito.
Faça o caminho de volta até o Save Point. Siga para o lado esquerdo, ainda não explorado. Pegue um Toadstool e suba pela plataforma acima dele. Pegue o Shiitake e continue a escalada de plataformas até a primeira abertura do lado esquerdo. Lá em cima, suba no armário com gaveta aberta e chegue ao altar com o Life Max Up. Retorne até a tela das plataformas e continue a escalada. Depois de subir muito, vire à esquerda e continue até uma grande reta. Vá para a esquerda e pegue o Heart Max Up. Quebre a parede da

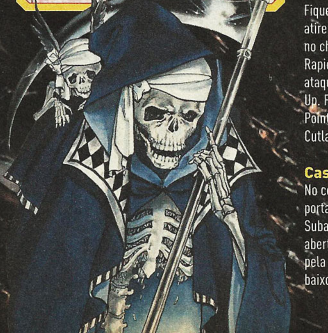
esquerda e encontre a Bandanna.
Você pode ir para o lado oposto e encontrar uma Holy Water ou descer tudo novamente. O objetivo é continuarmos para a esquerda naquele caminho subterrâneo onde estávamos. Detone o sapo e empurre a caixa totalmente para a esquerda, vedando a passagem de água, dessa maneira matar afogados os quatro soldados. Pule na caixa e suba na plataforma da direita, onde tem um Shiitake. Caso não tenha eliminado os inimigos, vá para o outro lado e passe pelas lanças. Continue para a esquerda e vá pulando sobre as plataformas até a cachoeira. Pule lá embaixo. Se cair nas pequenas saliências à esquerda, poderá pegar os itens Toadstool e Shiitake. Caso contrário, volte mais tarde quando tiver outras habilidades.
No fundo, vá rapidamente para a direita por causa da água e chegue numa sala contendo um Life Max Up. Vá pelo caminho da esquerda até encontrar Ferryman, o jangadeiro. Ao final do passeio, encontre a relíquia Merman Statue. Volte com o jangadeiro. Suba usando a plataforma que está no teto. Do lado direito, pegue um Shiitake. Cruze a porta do lado oposto. Pise na alavanca e pegue um Life Max Up. De volta às telas iniciais, faça o caminho até Outer Wall.

Outer Wall (4)

Desta vez é preciso explorar a parte inferior do local. Pouco antes da sala mais ao sul, do lado esquerdo, detone um Armor Lord e entre pela abertura atrás dele. Quebre a parede do lado esquerdo da sala e encontre um Pot Roast.

Dica

Espere dentro do buraco por uns vinte segundos, até um elevador levar Alucard para baixo (talvez você tenha que pressionar para cima no direcional). Nessa sala você encontrará a Jewel Knuckels e a Mirror Cuirass.
Volte usando o elevador. Saia da sala, suba pelas plataformas até o teletransporte e retorne para Alchemy Laboratory.



Alchemy Laboratory (2)

Partindo da plataforma que antecede à sala dos chefes, em vez de seguir para a direita, como fizemos no início, pule para a esquerda e caia numa outra plataforma. Use a Jewel of Open e atravesse a porta selada. Encontre Maria e siga pela porta da esquerda.

Royal Chapel

Na sala da esquerda está o Save Point. Suba um andar e pegue uma Aquamarine no vaso do lado esquerdo. Siga para a direita e suba pela escada. Ao encontrar o inimigo Spectral Sword, você pode lutar ou apenas ignorá-lo. Suba os degraus e vá pela abertura superior do lado direito. Pule na plataforma da esquerda e, dali, para onde está o acessório Googles. Volte ao salão da Spectral Sword, cruze a porta da direita e encontre o Knight Shield. Volte e siga pelo caminho superior do lado direito. Vá pela passagem à direita e pressione para cima para Alucard se sentar na primeira cadeira. Um fantasma virá, fará confidências e depois atacará o herói. Repita a ação do outro lado da sala e uma mulher aparecerá. Volte ao salão e suba até o topo usando as pequenas plataformas laterais. Suba pelos dois sinos até chegar na última sala. Lá, encontre um Life Max Up e uma Str. Potion. Suba outros degraus e pegue a Silver Plate. Siga pela passagem à direita, entre os dois sinos. Na sala seguinte ao corredor, na primeira tocha, está a arma Agunea. Continue a escalada e encontre uma Zircon. Entre pela passagem à direita e encontre o chefe.

Chefe: Hippogryph
HP: 800 EXP: 800

Fique um degrau acima do piso. Use a arma Knife e atire de longe. Equipe a Jewel Knuckles para pegá-lo no chão e dar vários socos. O especial da arma Rapier também é boa opção. O chefe é resistente aos ataques do tipo Thunder. Fature mais um Life Max Up. Fale com Maria e siga para a direita até o Save Point. Suba pelos sinos, pegue um Potion e a arma Cutlass. Passe pela porta à direita dos sinos.

Castle Keep

No corredor está a arma Rebound Stone. Vá pela porta da direita e passe direto pelo teletransporte. Suba na plataforma móvel e entre pela primeira abertura à direita e encontre a arma Tyrfing. Siga pela abertura no lado oposto. Vá pelo caminho de baixo até chegar à relíquia Leap Stone; que permite

dar dois saltos seguidos. Use a nova habilidade para pegar o item Turquoise. Quebre a parede ao lado e encontre um Turkey.
Volte ao teletransporte e viaje duas vezes para chegar em Outer Wall. Suba e siga pela porta que dá acesso a uma nova área. No caminho, ao lado da máquina do elevador, quebre o vaso e pegue um Heart Max Up.

Clock Tower
Esta área não tem Save Point. Há duas opções de caminho: se for por baixo, além do inimigo Skull Lord, você encontra a arma Axe. Então, suba pela escada e vá por cima. Cuidado com as plataformas que desabam. Logo abaixo da segunda plataforma que cai está o item Magic Missile e, do outro lado, o Pentagram. Detone as cabeças de Medusa e, lá em cima, se for para a direita encontrará a Rebound Stone. Vá pela passagem à esquerda. Bata nas duas engrenagens, uma de cada lado da sala, até ouvir o click. Desça, siga para a esquerda, suba e detone o inimigo Flying Angel. Ajuste as quatro engrenagens e uma passagem se abrirá. Ela leva aos itens Steel Helm, Gold Plate e Star Flail.

Suba novamente até a tela das engrenagens.
Há duas opções: vá para a direita e quebre a parede falsa. Nesse caminho você encontra um candelabro com 250 gold.

Dica
Pegue o dinheiro e saia da sala pelo lado norte. Volte para a sala e o dinheiro estará no mesmo lugar.

No final desse trecho, lute com Cloaked Knight. Pegue um Heart Max Up e um Life Max Up.
Volte até a bifurcação de caminhos e, desta vez, vá pela abertura à esquerda.
Explore o andar de cima e siga para a esquerda, pela parte de baixo da sala. Cuidado com o inimigo Sword Lord, que se transforma no Vandal Sword após ser derrotado. Logo depois do primeiro inimigo deste tipo, encontre uma abertura no teto. Suba um nível e quebre a parede da direita para encontrar um Pot Roast. Vá para a esquerda, pela parte de baixo da tela, até o final. Destrua a parede falsa da esquerda e encontre a Healing Mail; corra contra alguma parede e recupere lentamente sua energia. Siga por cima, depois para a esquerda, cruzando com a ajuda dos dois pêndulos.
Quebre o muro do nível superior e encontre uma TNT. Quebre o muro à direita da escada destruída e encontre a Bwaka Knife. No muro de cima está um Shuriken. Na próxima sala o chefe.

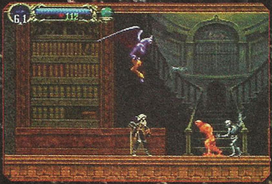
Chefe: Karasuman
HP: 500 EXP: 1000

Parta para cima do inimigo. Acerte-o com uma arma auxiliar e ganhe tempo. Encurrale-o no canto e bata o quanto puder. Os ataques do inimigo são de longo alcance, por isso a melhor estratégia é não dar trégua para ele. O inimigo é resistente ao elemento Darkness. Ganhe mais um Life Max Up e saia pela porta.

Castle Keep (2)
Use o elevador. Lá em cima, à direita, está o Save Point. Volte à divisão de caminhos e siga por cima (o caminho da esquerda leva ao ponto onde Richter começou o jogo). No final do trecho está a arma Falchion. Siga para a biblioteca.

Long Library (2)
Compre novos itens, venda gemas e o que mais quiser. Localize uma plataforma à esquerda da grande escada, antes da sala do bibliotecário. Use o salto duplo para alcançá-la. Destrua a planta e vá até o Save Point. Note que há uma passagem à esquerda. Na sala espaçosa, entre pela abertura na parte superior direita da tela. Quebre o objeto que está na mesa e encontre a Stone Mask. Force a estante e, na sala secreta, encontre o Topaz Circlet e o Holy Rod. Use o comando: esquerda, direita + ataque, para melhorar o ataque do Holy Rod. Volte ao grande salão, siga pelo caminho de baixo e encontre o chefe.

Chefe: Lesser Demon
HP: 400 EXP: 100



O adversário é resistente ao elemento Darkness e fraco contra Holy. Claro, use como arma principal o Holy Rod. Demorando um pouco nesse chefe, será possível ver o inimigo Mudman, exclusivo dessa batalha – lembre-se da lista que deve ser preenchida. Pegue o Life Max Up e siga pelo caminho que se abriu. Neste trecho está a arma Stop Watch. Quebre os objetos e encontre os itens Takemitsu, Onyx e Frankfurter. Siga para Marble Gallery, mais precisamente até a sala do relógio.

Marble Gallery (3)
Equipe a Stop Watch – caso não a tenha -, avance algumas telas para o lado direito e irá encontrá-la num dos lampiões. Use a arma perto do relógio, ele se descontrolará e abrirá a passagem da direita. Siga por aí usando o pulo duplo e fature o Alucard Shield e um Heart Max Up. Na sala seguinte pegue o Alucard Mail e a Alucard Sword.
Volte até relógio e a passagem superior esquerda deve estar aberta. Caso contrário, espere pacientemente até que isso aconteça. Encontre um Life Max Up e cruze a porta seguinte.

Orlox's Quarters
Congele o tempo e suba. No salão principal, quebre a parede falsa e vá pelo caminho inferior direito. Quebre os vasos para encontrar Cheese, Onyx e a Broadsword. Volte ao salão principal e evite o combate com Poltergeist. Siga pelo caminho superior direito. Tome cuidado com os inimigos Hammer e Blade. Cruze a porta e encontre um teletransporte. Volte ao grande salão e siga pela porta inferior esquerda.

Colosseum
A princípio, esse local possui três níveis. Caia no primeiro buraco segurando para a direita. Nesse nível intermediário, na sala à direita, está o Save Point. Desça ao terceiro nível e siga para a direita.
No corredor, encontre as armas Axe, Rebound Stone, Holy Water, Knife, um saco com 400 gold e um Heart Max Up. No mesmo nível, vá para a esquerda e na última sala, pegue o Blood Cloak.
Volte ao Save Point e pegue o caminho da esquerda. Passe pelo elevador e encontre outro Save Point. Saia e pule dentro do buraco. Vá pela esquerda, passe por uma sala difícil e encontre o Shield Rod – pode usar um ataque especial - segure círculo e pressione duas vezes o botão de ataque com o escudo que estiver equipado. Passe correndo por essa sala para escapar dos tiros.

Dica
Na última tocha do lado esquerdo dessa sala tem um saco com 1000 gold. Entre e saia várias vezes para acumular grana. Se precisar de energia, vá até o Save Point.

Siga para o lado direito desse piso. Ataque a águia de Owl Knight, depois aproveite para detonar o inimigo. No final do caminho lute contra Grave Keepern e pegue um Green Tea. Suba um andar e encaminhe-se para a direita para encontrar o Save Point. Vá para o primeiro andar e siga para a esquerda. Ao chegar no bloqueio, suba pelas plataformas e continue para a esquerda. No fim do caminho, caia no vão e continue para a esquerda até chegar ao solo. Na bifurcação de caminhos vá pela direita e pegue um Library Card. Na tela seguinte encontre Richter Belmont.

Chefes: Werewolf e Minotaurus
HP: 260 EXP: 300 / HP: 300 EXP: 400

Primeiro destrua Werewolf, o baixinho. Use o salto duplo para se esquivar dos ataques inimigos. Use o especial do Knight Shield ou do Iron Shield, combinado com o Shield Rod. A arma Knife também é recomendável.

Pegue o Life Max Up e continue para a direita e encontre a relíquia Form of Mist; o botão L1 ativa o efeito desse item, ideal para atravessar salas repletas de inimigos ou esquivar-se de ataques de chefes. Agora o elevador já circula nessa área. Volte até a sala do chefe e siga por várias salas para o lado esquerdo. Encontre a arma Bibuti e o botão que retira o bloqueio. Volte para a biblioteca.

Long Library (3)

Siga para a sala do chefe local. Avance até chegar nas estátuas, cujos itens já foram coletados. Use a Form of Mist para passar pela grade. Encontre a relíquia Soul of Bat; use o botão R1 para se transformar em morcego. Volte até a escada imensa que dá acesso à sala de Master Librarian, suba mais alguns degraus e veja uma plataforma à esquerda. Transforme-se em morcego e voe até ela. Na sala da esquerda, encontre os itens Antivenom, Potion e a relíquia Farie Card, quando ativada, uma fada acompanhará Alucard e removerá as maldições que venham a atingi-lo. Neste momento o jogador já pode enfrentar o chefe final deste castelo. Se preferir, pode retornar aos locais já visitados e usar as novas habilidades para explorar 100% dos cenários, o principal motivo é aumentar a energia do herói. Siga para Castle Keep.

Castle Keep

Voe para noroeste até a torre. Quebre o bloco à sudeste do primeiro candelabro e bata nele novamente para revelar uma escada. Suba, quebre as estátuas, os vasos e pegue os itens: Frankfurter, Pot Roast, Turkey, Sirloin, Resist Stone, Resist Dark, Resist Holy e Platinum Mail. Desça, pegue um Heart Max Up no vaso e siga até encontrar Richter.

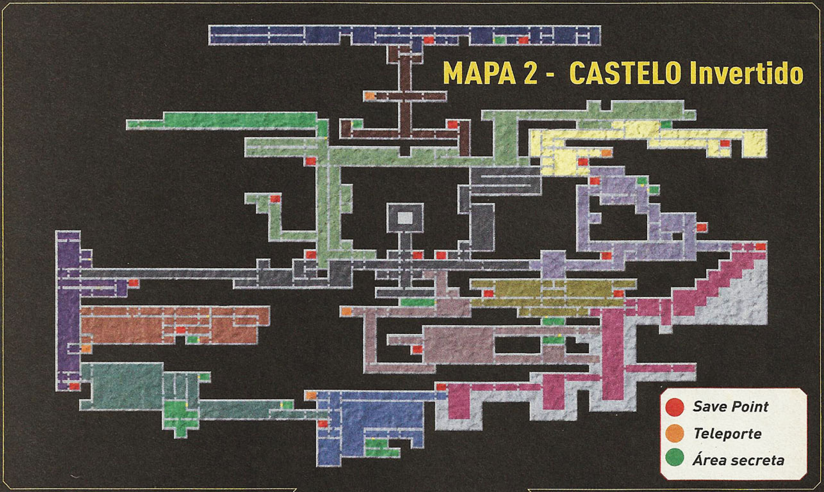
Chefe: Richter Belmont
HP: 400 EXP: 0

São dois finais diferentes:

Final 1: sem usar o item Holy Glasses e fazendo com que Alucard acredite que Richter era seu inimigo. Encerramento mais curto.

Final 2: usando o Holy Glasses e revelando a verdadeira identidade do inimigo que controla Richter. Destrua somente a esfera verde da dominação e desvende toda a história.

Para derrotar Richter, fique a média distância, evite os ataques da Cross e do Axé, salte e golpeie o inimigo. Richter é imune aos ataques de Axe, Pocket Watch, Knife e ao especial Holy Cross. Quando ele atacar com o especial Holy Cross ou Hydro Storm, reponha sua energia rapidamente. Para escapar desses golpes transforme-se em névoa. Richter é fraco contra Darkness e é resistente contra Holy.
Evitando bater em Richter, ataque a esfera de Shaft usando o especial do Iron Shield. Esta ação atingirá também a Richter, mas ele é mais resistente que a esfera, que será destruída antes. Derrotando Richter é só curtir o final empolgante. Mas, se você desmascarou e derrotou Shaft, o game prossegue com o castelo invertido.
Novos inimigos, armas e itens compõem a segunda parte da aventura.



- Reverse Entrance
- Necromancy Laboratory
- Black Marble Gallery
- Reverse Outer Wall
- Forbidden Library
- Anti-Chapel
- Reverse Keep
- Death Wing's lair
- Reverse Colosseum
- Reverse Caverns
- Reverse Abandoned Mine
- Floating Catacombs
- Reverse Clock Tower

Castelo Invertido

Dica
Dá para alternar os castelos pressionando para cima no direcional quando estiver na sala final do castelo normal ou na primeira do castelo invertido.

Reverse Keep

Siga para a esquerda. No caminho pegue a Holy Water, Cross e um Zircon no vaso. Vá pela passagem secreta e encontre os itens: Heart Max Up, Life Max Up, Heart Max Up, Royal Cloak, Life Max Up, Heart Max Up, Life Max Up e Bastard Sword.

Volte à entrada da torre do castelo e caia no vão, seguindo pela abertura à esquerda. Nesta sala, encontre os itens Resist Fire, Resist Ice, Resist Stone e Resist Thunder, além de uma High Potion. Saia da sala. Faça um vôo na área e encontre o Garnet sobre uma plataforma. Como morcego, quebre a parede pouco abaixo da plataforma e pegue a Sword of Dawn. O especial dessa espada permite invocar guerreiros para ajudar o herói. Voe próximo ao teto, para completar o mapa. Entre pela abertura à esquerda da sala e siga a esquerda para encontrar o Lightning Mail. Saia e caia no buraco. Quando tocar o chão, desça até a plataforma e vá para a esquerda encontrar a sala de Save Point. Desça até o último piso e pegue um Library Card.

Use o morcego para voltar até o ponto antes da primeira queda e comece a subir. Entre pela porta da esquerda e localize o teletransporte. Volte e siga pela abertura da direita.

Anti-Chapel

Desça ao fundo e encontre os itens Magic Missile e Bwaka Knife. Suba e vire à esquerda para encontrar o Save Point. Siga pela abertura da direita.

Chefe: Medusa
HP: 1100 EXP: 2500

Use o item Resist Stone para evitar a petrificação e mantenha-se colado no escudo inimigo. Bata sem parar na parte de baixo do corpo. Equipe como arma secundária a Holy Water. O especial do Iron Shield e algumas magias funcionam bem. Pegue a relíquia Heart of Vlad e prossiga. Faça algumas lutas contra o inimigo Black Panther e acumule EXP para chegar ao nível 32.

Da sala mais alta, desça até o fundo e encontre a espada Talwar. Voe e entre pela abertura à esquerda. Da sala mais alta, caia no vão, quebre os vasos e encontre um Life Max Up, uma Smart Potion e um Manna Prism. Voe e entre pela abertura à direita. Equipe a armadura Spike Breaker e destrua os espetos. Use a Form of Mist (névoa) para passar pela grade e pegue o item Twilight Cloak. Volte até a sala mais alta, siga para o norte e pela entrada à esquerda. Passe pela porta e acesse a nova área.

Death Wing's Lair
Quebre o piso da segunda sala e encontre um Heart Refresh. Volte e vá para a esquerda. Pegue a Holy Water e um Life Max Up. Na sala espaçosa, desça o mais rápido que puder e lute contra Karasuman. Do lado direito encontre a arma secundária Holy Book. Do lado esquerdo e contando de cima para baixo, siga pela segunda abertura até o Save Point. Agora pela abertura acima desta e também à esquerda. Pegue o Alucard Mail e equipe-o. Volte até o salão e siga pela abertura na parte inferior direita. Pegue o item Shuriken e lute contra o chefe.

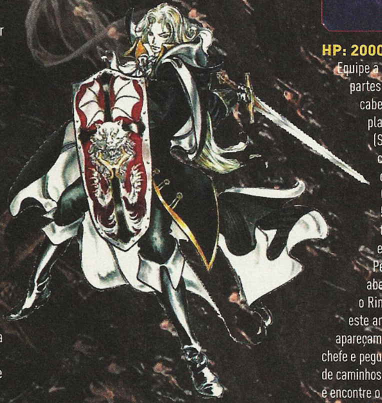
Chefe: Akmodan II
HP: 1200 EXP: 2500

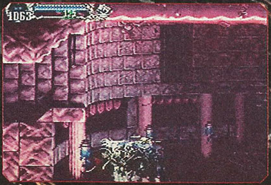
Você pode equipar o Topaz Circlet e evitar ser contaminado pela névoa verde. Ataque usando a Holy Water ou a Knife. Transformar-se em lobo e atacar com a corrida também funciona. O inimigo é resistente ao elemento Darkness.
Pegue o Rib of Vlad e um Heart Max Up. Volte até o salão e vá pelo buraco inferior do lado esquerdo da tela. Pegue uma Aquamarine no vaso, equipe a armadura Spike Breaker e passe pelos espetos. Na subida encontre os itens Manna Prism, Luck Potion e Shield Potion. Na bifurcação de caminhos, siga em direção à porta e o teletransporte, mas não faça a passagem. Volte à bifurcação e vá para a direita. Evite lutar contra o monstro Azaghal e pegue o saco com 250 gold. Siga pela segunda entrada à esquerda.
Quebre a parede falsa e no final do caminho pegue a High Potion, a Sword of Hador e a Opal. Volte ao salão e prossiga para o norte até a porta que faz conexão com Black Marble Gallery. Volte ao salão e tome o caminho da direita, onde está a Stop Watch e uma porta.

Reverse Colosseum
Siga até encontrar uma abertura no teto. Suba, vá para a esquerda (abaixo da serpente) e encontre o Save Point. Mate a serpente e siga pelo nível intermediário, onde estão dois Heart Max Up e um Life Max Up. Passe pela sala com os Minotaur e Werewolf. Depois evite os inimigos Stone Skull, que são indestrutíveis. Chegue até o Save Point, do lado direito, volte uma sala para subir ao primeiro andar e matar o White Dragon. Siga pela direita pegue a grana (1000 gold) na tocha. Dá para enriquecer indo e voltando nesta sala. Vá para o lado esquerdo (ainda no primeiro andar) e pegue o item Buffalo Star. Volte e, na primeira oportunidade, desça ao nível mais baixo. O Save Point fica para o lado direito. Desça mais um nível e vá para a esquerda usando o piso superior.

Chefes: Fake Sypha, Fake Grant e Fake Trevor
HP: 1000 EXP: 1500 / HP: 800 EXP: 1200 / HP: 1200 EXP: 1000

Equipe o Resist Ice, a espada Were Bane e não hesite em usar a transformação de névoa. Primeiro ataque Fake Sypha, depois Fake Trevor e Fake Grant. Pegue o Life Max Up e siga para a esquerda. Voe até o primeiro andar e vá para a direita pegar a espada Gram, que é muito forte. Siga pela esquerda até o final e encontre as armas Axe, Rebound Stone, Holy Water e Knife. Volte até a sala do chefe, siga pela direita e desça na plataforma. Vá para a esquerda e desça mais um nível. Evite os inimigos e quebre o piso do terceiro bloco, à esquerda da segunda coluna de tijolos. Pegue o item Fury Plate e volte para cima, continue a subida. Vá pela direita, atravesse a grade, passe pela sala do chefe e encontre uma porta.



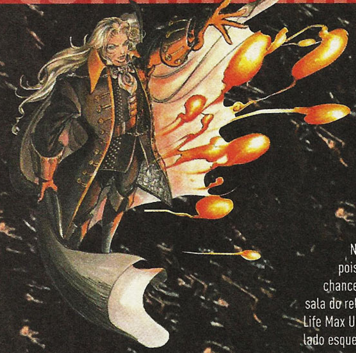


Necromancy Laboratory
Na sala com três caminhos, voe até a entrada superior do lado direito e encontre o Save Point. Vá para o solo, pegue a arma Axe e siga para a esquerda para encontrar o chefe.

Chefe: Beezelbub

HP: 2000 EXP: 4444

Equipe a arma Axé para favorecer os ataques às partes superiores do inimigo. Para detonar a cabeça, use itens de ataque e permaneça na plataforma disparando machados e magias (Soul Steal ou Tetra Spirit). O ataque especial com o morcego (Wing Smash) funciona bem. Equipe também o Topaz Circlet e recolha as larvas que recuperam 5 pontos de HP cada. Não use ataques do tipo Darkness, pois isso vai recarregar a energia do inimigo. Use elementos Holy. Pegue o merecido Life Max Up e siga pela abertura inferior esquerda para encontrar o Ring of Arcana, que está na bola de cristal, este anel faz com que os itens raros dos inimigos apareçam com mais freqüência. Retorne à tela do chefe e pegue o caminho superior esquerdo. Na divisão de caminhos, entre pelo segundo do lado esquerdo e encontre o Save Point. Volte e pegue o caminho superior do lado esquerdo da sala (acima do Save Point). Transforme-se em névoa, vá até para a primeira abertura do lado direito e pegue o Goddess Shield antes de continuar a subida. Na sala com o inimigo Lesser Demon, passe pela abertura acima e encontre o Save Point. Vá pelo caminho inferior do lado direito da sala. Onde o caminho se divide, siga pelo caminho da direita e na sala seguinte, quebre a parede superior do lado direito. Pegue o Heart Max Up, volte uma sala e quebre o teto para encontrar uma sala com a espada Katana. Volte até o último Save Point, siga para a



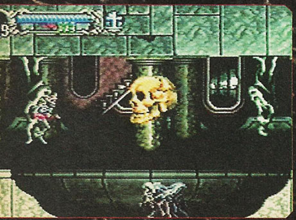
direita e encontre o Manna Prism no objeto sobre a mesa. Vá pela abertura superior do lado esquerdo e pegue à direita. Pegue o Resist Dark, siga para o lado oposto e passe pela porta.

Reverse Entrance

Pegue um Heart Max Up e entre à direita para o Save Point. Na entrada seguinte, ao norte, está o teletransporte. Faça a passagem e entre pela segunda abertura do lado esquerdo para pegar o Talisman. Continue pelo caminho superior esquerdo. Na ponte, voe até a primeira abertura do lado direito e encontre um Life Max Up. Desça um nível e vá para a esquerda. Na sala onde houve o confronto com a Morte, siga para a direita e quebre o bloco do teto. Mais para frente, quebre a grande pedra e encontre um Pot Roast. Passe da direita para esquerda com o morcego e repita o movimento com o lobo para abrir uma passagem. Pegue os itens Zircon, Opal e Beryl Circlet. Explore a parte de cima desta sala e encontre uma porta à esquerda. Volte à sala com a pedra e siga pela direita. Destrua apenas o cavaleiro que está sobre o dragão e ganhe um aliado. Na entrada do castelo, desça até a sala que contém um Hammer e um Antivenom. Volte até o primeiro Save Point, passe para a sala ao lado e siga pela porta.

Black Marble Gallery

Cuidado com as ameaças que vêm de baixo. Percorra um logo caminho e pegue as armas Holy Water e Knife. Detone o inimigo Nova Skeleton e seja rápido para pegar o Library Card. Passe a sala das Medusa, vá para a direita e pegue um Potion. Volte e siga pelo caminho da direita novamente, mas no nível de baixo. Adiante, vá pela parte superior esquerda e encontre o Save Point. Volte, caia lá embaixo e vá para a direita. Assim que unir os dois pontos do mapa, volte e siga para o outro lado. Não tente enfrentar o inimigo Guardian, pois ele é muito forte e o herói não terá muita chance antes de alcançar o nível 43. Siga para a sala do relógio e entre no buraco central. Pegue um Life Max Up do lado direito e um Heart Max Up do lado esquerdo. Pegue a Stop Watch, volte ao relógio e use essa arma para abrir a passagem do lado sudoeste. Colete os itens Resist Fire, Resist Thunder, Resist Holy e Resist Dark. Volte ao relógio e siga pela esquerda. Na bifurcação, vá pela esquerda, cruze a porta especial e encontre um Meal Ticket. Volte até a bifurcação e pegue o outro caminho. Quando o caminho se dividir novamente, siga para o lado norte e encontre a Iron Ball. Desça, vire à esquerda e percorra um logo caminho até a porta.



Reverse Outer Wall

Pegue um Life Max Up no vaso. Suba e entre na sala da direita. Quebre parte da parede do lado direito e pegue o Dim Sum Set. Continue subindo, passe pela grade à direita e encontre os itens Shotel e Hammer. Retorne, suba mais um pouco e pegue um Heart Max Up. Volte ao ponto de partida da subida e comece a descer. Pegue uma Luck Potion e vá pela entrada à direita. Passe por alguns inimigos e entre à direita para encontrar o Save Point . Desça e siga para o próximo chefe.

Chefe: The Creature
HP: 1100 EXP: 2500

Use a arma Knife, que apesar de tirar pouca energia, é muito útil. Recomendamos o especial do Iron Shield. O inimigo é resistente contra ataques do tipo Thunder.

Pegue a relíquia Tooth of Vlad e na tela seguinte uma Shield Potion. Desça até a última sala. Salve o jogo e passe pela porta logo abaixo da sala por onde você saiu depois de enfrentar o chefe.

Forbidden Library

Siga sempre pela direita e, na última sala, desça pelo buraco. Mate alguns inimigos Schmoo e, com sorte, receba a poderosa espada Crissaegrim – a mais forte do jogo. Quebre os objetos para pegar os itens Library Card, Opal e Turquoise. Mais para frente desça ao nível intermediário e vá para a direita até o Save Point. Siga para a esquerda, desça ao último nível e vá para a direita. Pegue os itens Resist Fire, Resist Ice e Resist Stone. Siga para a Reverse Clock Tower.

Reverse Clock Tower

Siga pela direita. Voe, encontre as armas Rebound Stone e Axe, os itens Smart Potion, Luminus e Str. Potion. Siga pela abertura inferior esquerda e encontre o Dragon Helm. Na parte de cima da sala, onde estão as plataformas, encontre uma Karma Coin e um Magic Missile. Siga pela abertura inferior direita. Vá direto bater nas quatro engrenagens até ouvir o som de click. Uma passagem se abrirá na parte superior da segunda tela.

Pegue os itens Diamond, Life Apple e Sunstone. Saia da sala secreta e quebre a parede inferior do lado direito para encontrar outra sala. Percorra um bom trecho e caia no buraco logo abaixo da primeira engrenagem. No canto superior do lado esquerdo tem um Life Max Up. No canto do lado direito, um Heart Max Up. Volte à sala das engrenagens e siga pela abertura à direita. Quebre a parede da direita, logo abaixo do primeiro esmagador, e pegue um Pot Roast. Na extrema direita desse trecho, na parte superior, está uma parede falsa. Ali, pegue o item Moon Rod. Volte uma tela e siga pelo caminho inferior do lado direito. Quebre a parede da direita e pegue uma TNT. Nas salas seguintes encontre a Bwaka Knife, um Shuriken e o chefe.

Chefe: Darkwing Bat
HP: 600 EXP: 1200

Use a espada Crissaegrim contra este inimigo. Recolha a relíquia Ring of Vlad, siga pela porta e vá até o teletransporte mais próximo para seguir à próxima área.

Reverse Caverns

Pegue um Shiitake no canto da tela e vá pela abertura ao norte. Siga para a direita, pegue um saco com 250 gold e um com 2.000 - sua melhor chance para acumular grana. Volte ao ponto de partida dessa área e siga para a esquerda até a cachoeira. Entre pelo lado oposto e pegue a arma Osafune Katana – ela possui dois especiais.

Caia pelo lado direito da sala da cachoeira e pegue os itens Toadstool e Shiitake nas rochas. Lá embaixo, siga pelo lado esquerdo. No alto da sala está o Bat Pentagram. Passe pela abertura no teto da próxima sala. Em seguida use o super pulo (especial da Gravity Boots) para alcançar outra passagem na parte de cima do cenário. À direita tem o item Potion e acima um Life Max Up. Suba um nível, vá para a esquerda sem cair nos buracos e chegue ao Save Point. Caia pelo imenso precipício ao lado dessa sala e use a transformação de morcego ou névoa e pare a queda. Entre pela primeira passagem à esquerda e siga até o vaso que contém um Heart Max Up. Suba até um conjunto de vasos e encontre cinco Meal Tickets. Na bifurcação de caminhos, vá pela esquerda e pegue o Peanuts. Retorne pelo lado oposto até o Save Point e siga para a entrada da área. Vá ao canto da direita, pegue um saco com 400 gold e desça até o fundo. Saia pela porta que leva a Black Marble Gallery. Avance até chegar na divisão de caminhos e siga pela esquerda até o Save Point. Passe para a sala ao lado, voe até o fim do caminho e continue para a esquerda para encontrar um chefe.

Chefe: Doppleganger 40
HP: 777 EXP: 2001

Use a espada Osafune Katana ou Crissaegrim.

Pegue mais um Life Max Up e siga para a esquerda, onde está uma Zircon. Passe voando para a sala da esquerda e desça tomando cuidado com os Dark Octopus. Vá para a direita e encontre a espada Dark Blade. Siga para a sala anterior à do chefe, mas não caia no buraco. Quebre a parede de cima e pegue os itens Manna Prism e Elixir e a relíquia Force of Echo – faz do radar do morcego uma arma. Volte até a abertura que originou esse caminho e daí até o Save Point próximo. Vá para a direita, sem cair no precipício e encontre uma abertura discreta no teto. Suba por ela e passe pela porta que leva até outra área.

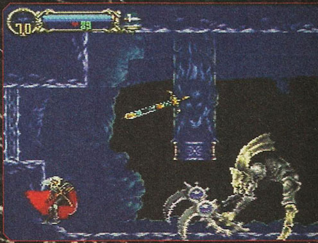
Reverse Abandoned Mine

Detone o inimigo Gaibon, siga pela entrada superior e chegue ao Save Point. Entre pela boca do lobo, vença o inimigo Stogra e vá direto para o chefe.

Chefe: Death
HP: 888 EXP: 4444

O inimigo é fraco contra o elemento Holy e recupera energia se você usar ataques do tipo Darkness. Equipe a espada Holy Sword e use as magias Summon Spirit ou Tetra Spirit.

No final da batalha, receba a relíquia Eye of Vlad.



Siga pela direita e pegue um Power of Sire. Vá para esquerda, passe pela porta encontre uma nova área.

Floating Catacombs

Quando o caminho se dividir, vá para a direita e encontre o Save Point. Pegue o caminho superior do lado direito. Passe pelos Red Skeletons, pegue um Heart Max Up e um Life Max Up. Siga até o grande buraco e desça quebrando os vasos para encontrar os itens Shield Potion e Attack Potion. Quebre a parede inferior do lado direito e pegue o Necklace of J. Volte lá para cima e siga para a direita. Na bifurcação de caminhos, vá pela direita até a sala vazia. Na sala anterior, vá para o sul e depois para a esquerda até outro Save Point. Continue para a esquerda e pegue um Diamond.

Siga agora para a direita e encontre o chefe.

Chefe: Galamoth
HP: ???? EXP: 9999

Equipe a Lightning Mail, o Resist Thunder ou o item Beryl Circlet. Se o inimigo usar ataques do tipo Thunder, Alucard irá recuperar energia. Você pode acertar o corpo do monstro, mas a cabeça é mais vulnerável. Pegue o Life Max Up, siga pela abertura superior do lado direito e encontre um Heart Max Up, um Life Max Up, um Ruby Circlet e a relíquia Gas Cloud – quando o herói estiver em forma de névoa, causará dano nos inimigos que o tocarem. Siga para Black Marble Gallery.

Black Marble Gallery (2)

Vá até a sala do relógio e use os cinco tesouros de Dracula (Heart, Tooth, Ring, Rib e Eye of Vlad) para abrir a passagem. Encontre um Heart Refresh do lado esquerdo e o Save Point do lado direito.

Atenção!
Se o seu objetivo é completar a lista de monstros ou explorar todo o castelo, não se esqueça de levar um Library Card para voltar até a biblioteca.

Entre no elevador e suba. Ao desembarcar, voe até uma abertura do lado norte, que dá acesso a sala de Shaft.

Chefe: Shaft
HP: 1300 EXP: 0

Não há segredos. Apenas combata o inimigo e não se preocupe em encostar nas esferas enquanto estiverem verdes. Depois da luta, Alucard encontra-se com seu pai, o conde Dracula.

Chefe Final: Dracula
HP: ???? EXP: 0

Dica
Neste momento, use o Library Card para voltar à biblioteca e rever seus objetivos. Quando achar que é hora de finalizar o game, volte aqui e derrote novamente os inimigos Shaft e Dracula.

Preocupe-se com as cabeças e mãos. Ataque com a espada Crissaegrim e todo tipo de itens que estiver no estoque. Use também os especiais dos escudos. Não tenha medo de gastar seus itens de cura, pois esta é a última batalha do jogo. Quando estiver encurralado, escape transformado em névoa. O inimigo é resistente contra ataques do tipo Fire e Thunder e recupera a energia se for atingido com o elemento Darkness.

O jogo pode atingir, de maneira normal, uma área explorada de 200,6%. Para ir além disso, só usando alguns truques.

Segredos

Os finais:

São quatro situações que levam a finais diferentes. As mudanças de um final para outro são quase imperceptíveis e só valem a pena se você for um fã ardoroso.

O pior: mate Richter na batalha.
O ruim: mate Richter, mesmo depois de usar o item Holy Glasses.
O bom: salve Richter e mate Dracula, mas mantenha o índice de exploração abaixo dos 200%.
O melhor: salve Richter e mate Dracula, mas tenha índice de exploração maior que 200%.

Jogue como Richter
Termine o jogo com e, ao iniciar uma nova partida, digite RICHTER na tela para entrada de nome.

Movimentos especiais de Richter
Belmont Leap: ↓, ↑ + botão de pulo
Backflip: duas vezes o botão de pulo
Slide: ↓ + botão de pulo
Slide Leap: durante um slide, pressione o botão de pulo
Rushing Blade: cima, ↓, ↘, → + ataque
Especial (arma secundária): ▲

Axe Lord Armor
Termine o jogo uma vez e, ao iniciar uma nova aventura, digite **AXEARMOR** na tela para entrada de nome.

Consiga 215,3%
Existem pontos adicionais na área Royal Chapel. Para alcançá-los deixe a Familiar Sword acima do level 90, siga para a parte "**d**" da Royal Chapel e fique perto da saída à esquerda. Faça a magia Sword Brothers e, durante a animação, quando a espada está formando um movimento circular, transforme-se em morcego para voar até o lado esquerdo. Você estará do lado de fora do castelo e poderá completar novas áreas. Para melhorar ainda mais sua porcentagem, chegue à parte de baixo dos corredores que fazem a ligação das torres e Alucard ficará em uma posição como se estivesse caindo. Certifique-se de ter a armas Mablung Sword (ou Shield Rod) e o Alucard Shield. Do ponto embaixo dos corredores, use o poder do escudo e isso aumentará a área explorada.

Obs.: se você cair de um lugar muito alto ou passar em alta velocidade por um corredor de ligação, Alucard voltará para dentro do castelo.

Gran Turismo 2

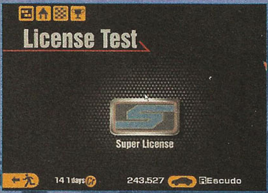
Tire sua licença e acelere nos melhores carros!

Por Ivan Cordon

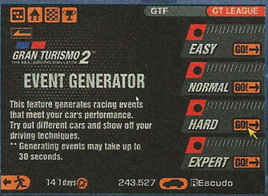
A história dos jogos de corrida é dividida em antes e depois de Gran Turismo. Até então, nenhum outro game havia atingido tal nível de perfeição num simulador de corridas de carros e a série passou a ser referência de comparação para todos os títulos do mesmo gênero que vieram a seguir. Suas características são inconfundíveis: ótima jogabilidade, carros reais, gráficos sensacionais e desafio na medida. Itens que foram aperfeiçoados para a segunda versão do jogo, sobre a qual vamos dar dicas de pilotagem e revelar todos os segredos.

Super License

Para chegar ao teste máximo de direção deste jogo, tire todas as licenças (A, B, Intl. A, Intl. B, Intl. C) e o desafio "Super License" ficará disponível no menu de opções do License Test.



Desafio especial



Para habilitar o "Event Synthesizer" - com corridas aleatórias -, ganhe ouro em todos os eventos do Super License. O novo modo aparecerá em Gran Turismo League.

Mais voltas no Max Speed Test

Manobre o carro, corra no sentido contrário e as voltas não serão contadas. Depois, é só voltar ao sentido correto e pisar fundo. O número de voltas que fizer ao contrário será revertido em voltas extras para o sentido normal.

Passe os dias voando

Entre em uma corrida e selecione Star Race. Quando a corrida começar, aperte Start e selecione Exit. Com isso, será acrescido um dia ao marcador.

Finais

Vença todas as corridas em Gran Turismo League e ganhe os Créditos Finais do Arcade Disc. Vença as 21 corridas do Arcade Mode na dificuldade Professional e veja o final do Simulation Disc.

Pista Motor Sports Land

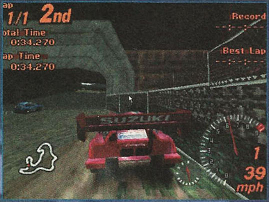
Tire licença em todas as categorias - inclusive a Super License - e a pista Motor Sports Land estará disponível no Time Trial do Arcade Disc.

Todas as pistas no modo Arcade

Obtenha todas as licenças - inclusive as especiais do Simulation Disc - para ter todos as pistas no Arcade Disc.

Vitória fácil no Rally

Use o carro Escudo Pikes Peak nas competições do tipo Rally para vencer facilmente.



Prêmios especiais

Compre um Alfa Romeo Special - CR 1.000.000 - e entre na Special Race. Escolha a pista Laguna Seca e vença. Seu prêmio será um Ford GT-40.

Ford GT-90:
Escolha um carro com limite de HP e complete a Seattle Circuit 100 Miles em menos de uma hora e

um minuto. O Ford GT-90 é um dos cinco carros que você ganha aleatoriamente.

Lancia Stratos:
Vencendo o desafio Apricot Hill Endurance por três vezes, o jogador receberá o Viper GTS-R nas duas primeiras e o Lancia Stratos na terceira vitória.

Mitsubishi Lancer Evolution:
Para encontrar a versão branca e preta deste modelo, visite a fábrica da Mitsubishi em dias terminados em zero: 10, 20 ou 30.

Carros habilitados na Gran Turismo League:
Para cada liga que vencer, o jogador receberá um carro. Na lista abaixo você confere os prêmios e os carros mais indicados para as corridas. Todos os veículos desta lista são considerados raros.

Gran Turismo Nationals:
Carro indicado: Honda S2000, com setup de corrida (racing upgrade) e pneus macios (Soft Tires). Incremente como quiser, mas não deixe passar de 200 HP.
Prêmios: Nenhum. Isso não é piada, acontece que, para participar das outras corridas é preciso vencer este desafio.

Gran Turismo Euro-Pacific League:
Carro indicado: Vença em Seattle Circuit e use o Mazda RX-7 Limited Edition para ganhar as outras corridas.
Pista/Prêmio
Midfield Raceway: Nissan 300ZX-GTS '97
Seattle Circuit: Mazda RX-7 Limited Edition
Laguna Seca: Nissan drag 180SX
Rome Circuit: Nissan R33 GT. (J) '97
Grand Valley: Nissan Skyline GT. (J) '97
Apricot Hill: Toyota Supra GT. (J) '96

Gran Turismo International League:
Carro indicado: Mazda RX-7 Limited Edition.
Prêmios: Escudo Pikes Peak ou Racing Type Nissan R390 GT1 Limited Edition.

Os melhores por companhia

Os critérios para compor esta lista estão baseados na preferência da maioria dos jogadores, mas não é necessariamente uma unanimidade. Alguns preferem carros com motores mais potentes, outros preferem carros equilibrados e tem até quem escolha pelo design, mas com certeza todos os eleitos são ótimos veículos.

East City
1. **Toyota:** Toyota GT-1 Road Car
2. **Mazda:** Mazda R-X7 LM Edition
3. **Honda:** Mobil1 NSX
4. **Mitshubishi:** 3000 GT VR-4
5. **Daihatsu:** Storia Rally Car
6. **Subaru:** Cusco Subaru Impreza
7. **Suzuki:** Suzuki Escudo Pikes Peak Edition
8. **Nissan:** R390GT1 Road Car
9. **Tommy-Kaira:** ZZ II

South City
1. **Dodge:** Dodge Concept Car LM Edition
2. **Ford:** Ford GT-90
3. **Chevrolet:** '95 Corvette ZR-1
4. **Shelby:** Shelby Cobra Coupe
5. **Acura:** Acura NSX Type-S (J)
6. **Vector M12 LM Edition**
7. **Plymoth:** Plymoth Superbird Muscle Car

West City
1. **Peugeot:** Peugeot 206 Rally Car
2. **Renault:** Espace F1
3. **Fiat:** Fiat Coupe 2. 0 20v Turbo
4. **Venturi:** Venturi Atlantique LM Edition
5. **Lancia:** Lancia Delta HF Integrale Collezione
6. **Citroen:** Citroen Xsara Rally Car
7. **Alfa Romeo:** Alfa Romeo 155 Touring Car

North City
1. **Audi:** Audi TT LM Edition
2. **Jaguar:** Jaguar XJ220 Race Car
3. **Lotus:** Lotus Elise GT-1
4. **Opel:** Opel Calibra Touring Car
5. **Volkswagen:** Volkswagen New Beetle GT
6. **Lister:** Lister Storm
7. **TVR:** TVR Speed 12
8. **MINI and MG:** Mini Cooper MK1 Rally Car
9. **Aston Martin:** Aston Martin V8 Vantage
10. **Mercedes-Benz:** Mercedes-Benz AMG E55
11. **BMW:** BMW 840ci
12. **RUF:** RUF CTR 2 Sport

Vale ouro

Tirando a nota máxima nos testes para as licenças, o jogador ganha classificação ouro e de quebra ainda leva um carango zerinho. Confira os prêmios em cada uma das categorias:
Gold B: Spoon S2000
Gold A: Dodge Concept Car
Gold IC: 3000GT LM Edition
Gold IB: del Sol LM Edition
Gold IA: FTO LM Edition
Gold S: Toyota GT-ONE Race Car ' 99

Dinheiro fácil

Método 1

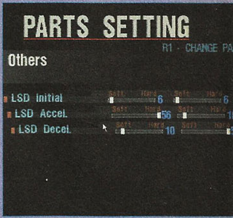
Para fazer este truque você precisa de dois Memory Cards. Tenha certeza de que há espaço suficiente no cartão 2. Compre todos os carros que puder e salve no cartão 1. Faça uma cópia dessa bateria no cartão 2. Carregue novamente o save do cartão 1 e venda todos os carros para ficar com a grana. Depois é só ▷

Para deixar o carro Escudo Pikes Peak mais fácil de pilotar, faça as modificações no menu LSD:

Initial
Front – 6
Rear – 6

Accel.
Front – 56
Rear – 10

Decel.
Front – 10
Rear – 56



Aula prática

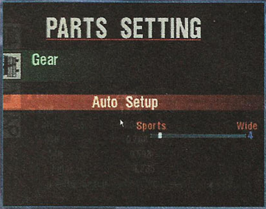
Pilotar usando um joysticks normal ou um Dual Shock faz diferença. O controle normal do Play não possui o sistema analógico de pressão e caso você esteja pilotando um carro muito potente, acima de 600 HP, poderá perder o controle mais facilmente. O Dual Shock permite dosar a pressão sobre o acelerador e manter o controle do carro na saída de uma curva sem atingir o giro máximo provocando uma derrapagem fatal. O mesmo acontece com o direcional, onde no Dual Shock é possível variar entre pouca ou muita pressão para fazer as manobras. No controle normal o jogador é obrigado a ficar dando toquinhos.

transferir os carros do cartão 2 para o 1 e você terá a grana e os veículos. Repita esse esquema até ter a grana que necessita.

Método 2

Pegue seu carro mais potente, faça o Tuned up - principalmente o de turbos - e entre no Tuned-Turbo Challenge. Corra na Test-Track e a cada vitória receba $50,000 em grana e um carro que vale uns $30,000. Repita o esquema até juntar a grana desejada.

Acertos



Comprando novos equipamentos dá para melhorar a performance de qualquer um dos carro. Antes de entrar em uma corrida, vá até Settings e selecione Gear. Pressione L1 para chegar ao menu e clique em Auto Setup. Observe que no último item a barra passa de Sport para Wide. Quanto mais perto de Wide maior será a velocidade final do carro e se estiver mais próximo de Sport, maior será a aceleração. A dica é regular para mais velocidade em pistas com mais retas e mais aceleração em pistas com mais curvas.

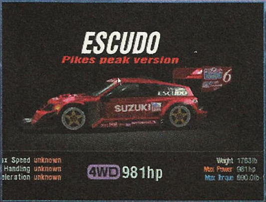
Estacionando na garagem

Quando estiver na garagem coloque o marcador sobre um carro e pressione Start para levá-lo para o primeiro lugar da lista.

Vitória fácil no modo Arcade

Jogando com o disco Simulation, compre um carro especial (pode ser o modelo Escudo Pikes Peak, ou outro daqueles que custam entre 500.000 e 1.000.000) e salve o jogo. Coloque o disco Arcade, quando for escolher a classe do seu carro, selecione Home Garage e use o seu carro especial. Você só perde se faltar água no radiador.

Dominando o Escudo Pikes



Câmbio manual e automático:

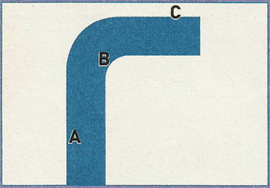
Configurar o carro com câmbio automático normalmente facilita a pilotagem e o jogador só precisa acelerar e frear na hora certa. Mas em algumas provas; nas licenças, por exemplo, a troca de marchas automática nem sempre é suficiente para atingir o melhor desempenho do carro. Selecionando o câmbio manual, o piloto precisará de habilidade para trocar as marchas no tempo certo, mas isso também vai melhorar muito o desempenho do carango.

Freio na medida certa:

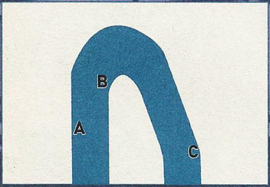
O freio vai funcionar de maneira diferente em carros com tração dianteira (FF), tração traseira (FR) e tração nas quatro rodas (4WD), bem como terá um desempenho alterado em carros com motor atrás (RR) ou motor na frente (F). O jogador deve se acostumar com todas essas diferentes características e usar de intuição para saber quando deve frear ou

apenas soltar o botão do acelerador para diminuir a velocidade. Os momentos mais críticos são as curvas, por isso, vamos analisar algumas tangências e a melhor passagem por elas.

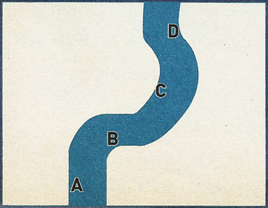
Curva 90º graus:
Direcione-se para o ponto de entrada A, faça um movimento suave passando pelo ponto B até cruzar o ponto C. Não é necessário frear forte, basta reduzir a velocidade e deixar o carro deslizar contornando a curva.



Curva cotovelo:
Não freie bruscamente na entrada nem acelere tudo na saída da curva, principalmente se estiver guiando um carro potente, pois isso vai fazer você rodar e perder tempo. Entre na curva pelo ponto A, contorne passando pelo ponto B e saia em direção ao ponto C.



Curva em "S":
Entrando corretamente nas curvas em forma de S, o jogador conseguirá contorná-las com o menor esforço possível. Muitas curvas deste tipo podem ser feitas se quiser diminuir a velocidade do carro, mas isso não é uma regra, pois existem contornos mais acentuados. Fique atendo com ao limite da pista; a famosa zebra, e não deixe o carro escapar para a terra ou para a grama.



Game Shark

Códigos para a versão americana

Disco Simulation

Dinheiro
801D0FC8 E0FF
801D0FCA 05F5

Todas as Licenças com Ouro
(Game Shark 2.2 ou melhor)
50003CA4 0000
801CA758 0400

Parar o tempo da corrida (muito útil no License Tests)
8002F810 0000
80046E84 0000

Ouro na Licenses B
801CC760 0400
801CC804 0400
801CC8A8 0400
801CC94C 0400
801CC9F0 0400
801CCA94 0400
801CCB38 0400
801CCBDC 0400
801CCC80 0400
801CCD24 0400

Ouro na Licenses A
801CC0F8 0400
801CC19C 0400
801CC240 0400
801CC2E4 0400
801CC388 0400
801CC42C 0400
801CC4D0 0400
801CC574 0400
801CC618 0400
801CC6BC 0400

Ouro na Licenses I-C
801CBB34 0400
801CBBD8 0400
801CBC7C 0400
801CBD20 0400
801CBDC4 0400
801CBE68 0400
801CBF0C 0400
801CBFB0 0400
801CC054 0400

Ouro na Licenses I-B
801CB428 0400
801CB4CC 0400
801CB570 0400
801CB614 0400
801CB6B8 0400
801CB75C 0400
801CB800 0400
801CB8A4 0400
801CB948 0400
801CB9EC 0400
801CBA90 0400

Ouro na Licenses I-A
801CADC0 0400
801CAE64 0400
801CAF08 0400
801CAFAC 0400
801CB050 0400
801CB0F4 0400
801CB198 0400
801CB23C 0400
801CB2E0 0400
801CB384 0400

Ouro na Super License
801CA758 0400
801CA7FC 0400
801CA8A0 0400
801CA944 0400
801CA9E8 0400
801CAA8C 0400
801CAB30 0400
801CABD4 0400
801CAC78 0400
801CAD1C 0400

Todos os carros liberados
801C2DA0 0000
801C2DA2 0000

Disco Arcade

Habilitar os créditos / carros extras (Game Shark 2.2 ou melhor)
50000A02 0000
801C93F8 0505
301C940C 0005

Todas as Road Tracks-1P Mode
800F364E 0083

Todas as Road Tracks-2P Mode
800F3658 0015

Todas as Rally Tracks-1P Mode
800F3656 0027

Todas as Rally Tracks-2P Mode
800F365A 0006

Códigos para a versão Japonesa

Parar o tempo
80046EB4 0000

1 bilhão
801D19C8 9680
801D19CA 0098

Todas as licenças

Categoria A
801CCAF8 0400
801CCB9C 0400
801CCC40 0400
801CCCE4 0400
801CCD88 0400
801CCE2C 0400
801CCED0 0400
801CCF74 0400
801CD018 0400
801CD0BC 0400

Categoria B
801CD160 0400
801CD204 0400
801CD2A8 0400
801CD34C 0400
801CD3F0 0400
801CD494 0400
801CD538 0400
801CD5DC 0400
801CD680 0400
801CD724 0400

Categoria I-C
801CC490 0400
801CC534 0400
801CC5D8 0400
801CC67C 0400
801CC720 0400
801CC7C4 0400
801CC868 0400
801CC90C 0400
801CC9B0 0400
801CCA54 0400

Categoria I-B
801CBE28 0400
801CBECC 0400
801CBF70 0400
801CC014 0400
801CC0B8 0400
801CC15C 0400
801CC200 0400
801CC2A4 0400
801CC348 0400
801CC3EC 0400

Categoria I-A
801CB7C0 0400
801CB864 0400
801CB908 0400
801CB9AC 0400
801CBA50 0400
801CBAF4 0400
801CBB98 0400
801CBC3C 0400
801CBCE0 0400
801CBD84 0400

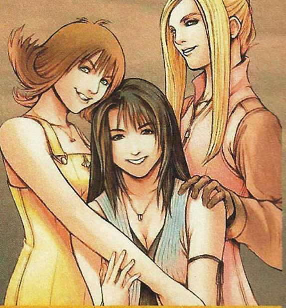
Categoria S
801CB158 0400
801CB1FC 0400
801CB2A0 0400
801CB344 0400
801CB3E8 0400
801CB48C 0400
801CB530 0400
801CB5D4 0400
801CB678 0400
801CB71C 0400 ⊗

FINAL FANTASY VIII

A oitava maravilha dos RPGs

Por Rômulo Máthei

Fundamentado em virtudes como a amizade, a justiça, o amor, a força e a coragem, FFVIII possui um dos enredos mais comoventes do gênero RPG. Participar da aventura junto com Squall, Rinoa, Zell e outros tantos personagens inigualáveis, é uma experiência única e inesquecível. Poucas vezes na história dos videogames viu-se obra de mesma magnitude. Não perca nenhum detalhe das próximas páginas e descubra todos os segredos desta lenda dos games.



Limit Break

Limit Breaks são golpes especiais permitidos quando a energia de vida dos guerreiros está próxima de zero. Quanto menos pontos de vida o guerreiro tiver, maior a chance de executar um ataque desse tipo. Cada personagem possui um conjunto de Limit Breaks exclusivo e o momento de utilizá-los é definido pelo surgimento da opção Limit. O golpe desferido vai depender da arma que o personagem estiver segurando, dos itens que já foram obtidos no jogo, da munição em uso e até da sorte do jogador. Exemplo: Squall tem seus Limit Breaks baseados no tipo e condição da arma (transformada ou original) que estiver em uso. Mas isso não significa que se estiver com a arma Lion Heart, seus especiais serão sempre o End of Heart. Rinoa possui Limit Breaks aplicados por Angelo, seu cão, que depende das revistas (Pet Pal) que o jogador encontrou no jogo. Selphie possui alguns dos mais poderosos Limit Breaks, que são baseados em magias. O personagem Zell tem seus Limits baseados em seqüências de comandos e botões, alguns somente aprendidos nas revistas Combat King. Veja a lista de especiais e combinações deste guerreiro:

COMANDOS ESPECIAIS DE ZELL

Rush Punch: ●, ✖
Booya: →, ←
Heel Drop: ↑, ↓
Mach Kick: ←, ←, ●
Burning Rave: ↓, ↓, ↓, ●
Dolphin Blow: L1, R1, L1, R1 (Combat King 001)
Meteor Strike: ↓, ●, ↑, ● (Combat King 002)
Meteor Barret: ↑, ✖, ↓, ▲ (Combat King 003)
Different Beat: ▲, ■, ✖, ●, ↑ (Combat King 004)
My final Heaven: ↑, →, ↓, ←, ▲ (Combat King 005)

Armas

As armas deste jogo podem receber melhorias, que são executadas no Junk Shop após o jogador atingir três objetivos:

1 - Encontrar as revistas que mostram o modelo mais avançado da arma que se deseja remodelar;

2 - Ter os itens necessários para a mudança e que são descritos nas revistas;

3 - Ter dinheiro suficiente para pagar pelo serviço.

Sistema de jogo

Os personagens de FFVIII se desenvolvem com as junções de Guardian Force (GF). Esse sistema é chamado de Junction. Os GF são encontrados durante o jogo e representam a fonte de poder do personagem. Cada GF permite o desenvolvimento de algumas habilidades, mas nem todas estarão disponíveis logo de cara e será preciso acumular Ability Points (AP – pontos ganhos em batalha) para aumentar essa lista. É possível selecionar no menu as habilidades que o GF irá desenvolver antes das outras, para isso basta que ele esteja em junção com seu personagem. Usando a opção Draw o jogador poderá absorver as técnicas inimigas e utilizá-las em batalha.

O início da aventura - Disco 1

Depois da cena de abertura, Squall acordará na enfermaria de Balamb Garden. Siga Quistis até a sala de aula, verifique o painel de controle (opção New) e pegue seus dois primeiros Guardian Force: Shiva e Quezacotl. Vá para o portão principal e fale com Quistis, inicie o teste de admissão para a SeeD. Antes de entrar na Fire Cavern, defina quanto tempo você precisará para cumprir a missão – dez minutos são suficientes - , mas você pode optar por mais tempo.

Fire Cavern

Equipe os GF e siga até o final da caverna para encontrar Ifrit. Ataque com Shiva e, após a vitória, o inimigo se unirá ao seu grupo. O jogador também receberá a carta Ifrit (do Game Triple Triad).

Ifrit
HP: 1068 / AP: 20
Fraqueza: Ice, Water
Draw: Fire, Cure, Scan

Exame de campo

Volte para Garden e siga até o dormitório para trocar de roupa. Caminhe para o saguão principal e encontre Quistis. Leve o grupo para a entrada da Garden, depois siga para Dollet para seu primeiro exame no campo de batalha. Acompanhe Seifer, o líder do grupo. Ele vai parar no meio da missão e você deve esperar sem falar com ninguém, para não prejudicar sua nota. Selphie irá se juntar ao grupo perto da estação de TV, em Dollet. Suba na torre e lute contra

Biggs e Wedge. Quando Elvoret aparecer, use o comando Draw para conseguir o GF Siren. Desça e encontre o monstro mecânico X-ATM092. Não adianta atacá-lo, pressione os botões R2 e L2 simultaneamente para fugir. Chegando à praia após a CG, você vai voltar para Balamb. Siga para a entrada da biblioteca, fale com Seifer e vá para o segundo andar ficar esperando pelo chamado. Fale com Cid, desça para trocar de roupa nos dormitórios e vá para o baile. Após o baile encontre Quistis no Training Center. Depois da conversa você ouvirá um pedido de socorro e deverá salvar a garota que está sendo atacada. Volte para os dormitórios, durma e no dia seguinte, depois de falar com Selphie, vá para a entrada da Garden receber sua primeira missão como membro da Seed.

Timber Owls

Fale com Cid para receber o item Magic Lamp, que invoca o GF Diablos para uma batalha, vença o GF para que ele se junte ao grupo. Siga para a cidade de Balamb para pegar o trem que segue para Timber. Durante a viagem os membros do grupo terão um sonho muito estranho.

A chegada do reforço

O sonho termina com a chegada do trem em Timber. Saia e escolha a terceira opção, para falar com o rapaz na plataforma de embarque. Siga-o para o outro vagão onde fica o quartel general dos Timber Owls (o grupo que precisa de sua ajuda). No vagão você pode jogar cartas com Watts para ganhar a carta de Angelo. Siga para o último quarto do vagão para encontrar Rinoa, volte e siga Rinoa para a outra sala. Receba as instruções da missão: seqüestrar o presidente de Galbadia Vinzer Deling e pedir em troca a libertação de Timber. Ajude os Timber Owls a trocar o vagão de trem onde está o Presidente por outro vagão falso. Memorize a seqüência que corresponde aos botões do PlayStation e quando estiver sobre o trem, coloque para baixo no direcional para descer e acionar os códigos que aparecem aleatoriamente – o jogador tem cinco segundos para colocar cada código de quatro dígitos. Evite ser visto pelos guardas e se eles se aproximarem, vá para o teto do vagão. Na luta contra o Presidente, use o comando Draw nas magias Berserk e Esuna. Siga para a casa ao lado da Timber Maniacs, fale com uma senhora e suba pela escada para olhar na janela. Localize o beco que faz a ligação com a estação de TV. Entre no prédio da Timber Maniacs e fale com todos lá dentro. Na entrada do prédio, pegue a revista Girl Next Door. Vá até a entrada do Pub e detone os dois guardas para pegar uma carta. Entregue esta carta para o bêbado que está dentro do bar, passe pela porta e salve seu progresso. Suba pela escada e siga Rinoa e Quistis até a casa ao lado do prédio. Depois do descanso, o grupo segue para Galbadia Garden. Defina o grupo e siga até o trem. Fale com Zell e o trem vai parar na East Academy Station. Antes de prosseguir, você pode ir até Dollet e jogar com o dono do bar para ganhar a carta Siren.

Galbadia Garden

Atravesse a floresta para chegar à região de Galbadia Garden. Assista uma nova cena com Laguna. Siga até encontrar o detonador, aperte o botão vermelho (red) e depois o azul (blue) para neutralizar os soldados. Siga sempre subindo; é um trecho longo. Quando chegar no save point, siga para o norte e lute contra os soldados. Eles vão pular no mar e é o fim desta seqüência.

Entre e vá para o segundo andar. Siga até a Reception Room, converse com todos e desça para encontrar Fujin e Raijin. Encontre os amigos na entrada da Garden e espere o diretor aparecer para ser apresentado a Irvine. Saia da Garden e pegue o trem que está do lado sul. O destino é a cidade de Deling. Siga para Caraway's Mansion e o guarda na porta dirá que você não pode entrar até que prove suas habilidades. Vá até a Tomb of the Unknown King (do lado noroeste da cidade), pegue a senha e o mapa da caverna. Quando falar com o guarda, escolha a última opção e ele vai levá-lo até o ponto onde um carro deve ser alugado. Na entrada da tumba verifique a espada azul que está no chão e pegue a senha para a mansão. Na caverna você também pode pegar o GF Brothers. Siga para o ponto indicado à direita do mapa, mate Sacred e vá para o extremo norte. Abra a comporta e siga para o ponto à extrema esquerda do mapa. Mova as engrenagens, vá para a entrada da Tumba e siga para o norte. Mate os GF e eles entram para o grupo.

O plano de assassinato

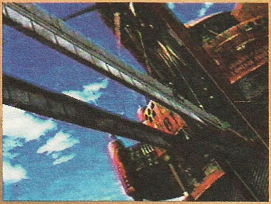
Volte até a mansão e entregue a senha na entrada. Fale com todos e, na saída, siga o outro grupo. Eles vão se dividir em dois grupos: Quistis, Zell e Selphie vão para o portão; Irvine e Squall tem que passar por trás da multidão na avenida principal. Siga com o grupo de Quistis até a mansão. Siga com Rinoa subindo pelas caixas até chegar na Sorcerer. Pegue a taça de cristal, coloque-a na estátua do canto da sala e desça pelos esgotos. Repita o caminho percorrido por Rinoa e lute contra os chefes. Use a opção Draw para obter o GF Carbuncle. Na sala com o tapete vermelho, desça pelo alçapão e fale com Irvine. Com o grupo de Quistis, prossiga pelo esgoto até subir no Arco e acionar a alavanca. A cena volta para a batalha de Squall e Irvine.

Seifer
HP: 176 a 1150 / AP: 0
Fraqueza: Poison
Draw: Fire, Cura, Life
Faça ataques normais com Squall e pressione L1 quando acertar.

Edea
HP: 1300 a 7000 / AP: 20
Fraqueza: desconhecida
Draw: Cura, Dispel, Life, Double
Não use as invocações e concentre-se nos ataques diretos.

A fuga - Disco 2

Salve o jogo, vá até a taverna de Raine e encontre Kiros. Será preciso fazer uma patrulha na região sul de Winhill. Vá até a entrada da cidade, volte para o Pub e suba ao segundo andar para falar com Raine. Siga para a casa de Laguna e durma. O grupo acorda em uma prisão no deserto. Suba um andar e pegue as armas. O objetivo é pegar Squall, que está no 13º andar e sair vivo da prisão. Quando trocar de grupo, não esqueça de levar as Junctions para o outro que seguirá. Desça com o grupo de Irvine e suba com o de Squall. Durante a cena, movimente Squall para perto do grupo e quando estiver a salvo, faça duas equipes. O grupo de Squall deve seguir para Balamb e o de Selphie para a base de mísseis. Entre na base, use o painel próximo às portas e selecione a segunda opção quando encontrar o primeiro guarda. A partir daqui, escolha sempre a primeira opção. Empurre os mísseis (botão quadrado), volte para o painel do lado de fora da sala, coloque o nível máximo na opção Set Error Data e acione a opção Data Upload. Agora siga pelo caminho que o soldado bloqueava, enfrente os guardas, e use o painel desta e da próxima sala para detonar.



BGH251F2
HP: 4200 a 8400 / AP: 20
Fraqueza: Thunder, Earth, Water
Draw: Shell, Protect, Stop
Use invocações como Quezacotl e Shiva.

A rebelião

Passe as Junctions para o grupo de Squall. Ao falar com o Garden Faculty, escolha a segunda opção e siga matando todos os monstros. Fale com Fujin e Raijin e siga passando pelas salas da direita como se estivesse fazendo um círculo; o jogo pode ser salvo no quarto. Quando sair do outro lado você verá Xu caminhando em direção ao elevador. Siga-a e no segundo andar ela vai revelar que Cid está no terceiro andar. Vá falar com Cid e ao entrar no elevador para descer, a energia será cortada. Saia pelo alçapão e caminhe até a sala onde está uma válvula. Pressione o botão quadrado repetidas vezes para abri-la. Saia pela porta que entrou e desça. Contorne o grande pilar e suba com Squall pela escada. Examine o painel, desça e desça de novo até o Save point. Puxe a alavanca ao lado e siga para o portão de saída. Detone o inimigo que tenta impedi-lo e siga até outro painel. Fale com Cid, desça e vá para a última porta (com a luz vermelha) do segundo andar. Volte e use o elevador para subir. Vá com Rinoa até a entrada da principal e o funcionário irá dizer que Norg quer vê-los. Use o elevador para descer e encontre o chefe.

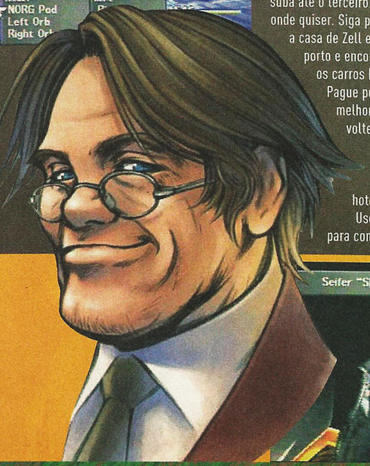
Norgpod
HP: 2000
Fraqueza: desconhecida
Draw: Cure

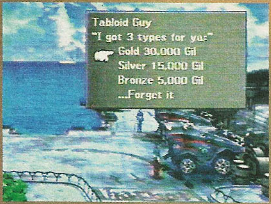
Leftpod
HP: 57 a 2865
Fraqueza: desconhecida
Draw: Thunder (Thundara), Life (Bio)

Rightpod
HP: 57 a 2865
Fraqueza: desconhecida
Draw: Dispel, Confuse, Slow

Norg
HP: 4400 a 12200 / AP: 20
Fraqueza: Wind
Draw: Shell, Protect, Esuna e o GF Leviathan

Use o comando Mug, de Diablos, nos alvos laterais para conseguir um Mag Up e um Spr Up. Concentre seus ataques no Norgpod até destruí-lo. Quando restar apenas Norg, use o comando Draw para obter o GF Leviathan.





Fishersman Horizon

Encontre Cid na enfermaria e siga para o saguão principal e fale com Xu. Corra para o segundo andar e vá até a última porta (Deck). Finalmente, encontre Ellone na biblioteca. Quando Squall acordar, siga para o terceiro andar e fale com Cid. Saia pelo Deck e entre em Fisherzman Horizon. Desça até a casa do prefeito, que fica bem no centro da cidade, visite o segundo andar e fale com ele. Volte para a Garden, fale com o morador e siga ao encontro do prefeito. Vá para a estação de trem, mate os inimigos e o grupo que estava na base aparecerá. Fale com Rinoa e com Irvine na volta para a Garden. Siga para a Quad (ao lado da Enfermaria) e fale com Selphie. Passe pela sala de Cid no terceiro andar e seja nomeado novo líder da Garden. Durante a festa, a combinação dos instrumentos é: violão, violino, flauta, sapateado ou saxofone, guitarra, piano e baixo. Ao acordar, suba até o terceiro andar e mova a Garden para onde quiser. Siga para a cidade de Balamb, vá até a casa de Zell e fale com a mãe dele. Visite o porto e encontre o repórter escondido entre os carros (de a volta por trás dele). Pague pela informação (quanto mais, melhor), passe pela casa de Zell e volte para o porto para examinar o cão que está ao lado do soldado. Siga-o até a estação de trem, depois até a área do hotel e lute contra Fujin e Raijin. Use o comando Draw em Fujin para conseguir a GF Pandemonium.

Trabia Garden

Siga para o continente ao norte e vá para a Trabia Garden. Leve a Garden para a região de Centra, próximo do farol e do orfanato (você ainda não pode entrar) e você verá a Galbadia Garden. Aproxime-se e siga com Squall até a Quad para encontrar Zell. Após a cena, você controlará o grupo dele. Volte para a parte oeste do pátio e as Gardens vão se colidir. Siga para o saguão principal, salve Maek e use a saída de emergência para ir até o segundo andar (opção look around for another option). Ao ficar pendurado com o soldado, aperte X repetidas vezes. Salve Rinoa e entre em Galbadia Garden. Pegue os Card Keys com os alunos para abrir as portas. Siga para a área central, lute contra os inimigos.

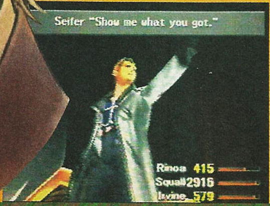
Cerberus (GF)
HP: 7100 a 100000 / AP: 30
Fraqueza: desconhecida
Draw: Quake, Double
Quando derrotado este inimigo se unirá ao grupo.

Seifer A
HP: 1300 a 10300 / AP: 20
Fraqueza: Poison
Draw: Fira (Firaga), Thundara (Thundaga), Dispel e Haste

Seifer B
HP: 1200 a 7400
Fraqueza: Poison
Draw: Fira (Firaga), Thundara (Thundaga), Dispel e Haste

Edea
HP: 500 a 16000 / AP:50
Fraqueza: desconhecida
Draw: Blizzara (Blizzaga), Demi, Esuna e GF Alexander

Após a batalha, Rinoa entra em estado de coma. Siga com a Garden para o orfanato e lá você encontrará Cid e Edea. Eles possuem as cartas de Seifer e Edea, respectivamente. Volte para Garden e siga até a enfermaria. Se quiser poderá iniciar side quest em busca pelo CC Group.

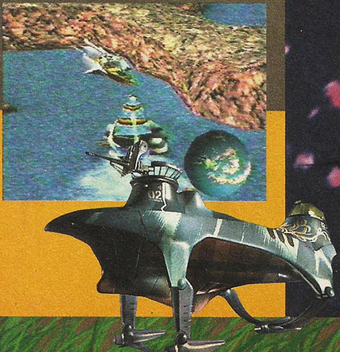


White Seed Ship - Disco 3

Depois de gastar toda grana em Winhill, Laguna tentará ganhar dinheiro atuando em uma peça teatral. Mas, na hora do show, surge um Ruby Dragon de verdade. Use magias baseadas em Ice e Holy. Após a batalha, Laguna vai até o orfanato e descobre que Ellone foi levada para Esthar.

Leve Squall até o orfanato para falar com Edea e pegue a carta. Agora, seu objetivo é encontrar o navio que levou Ellone (White Seed Ship). Volte para a Balamb Garden e, partindo da casa de Edea, siga para o norte. O navio está em uma baía escondida, na região de Centra. No navio você encontra Watts e Zone e, se você pegou a revista Girls Next Door no prédio da Timber Maniacs, receberá a carta de Shiva; fale com eles várias vezes. Siga até o líder do navio e fale com ele. Aproveite e aventure-se na side quest desta região.

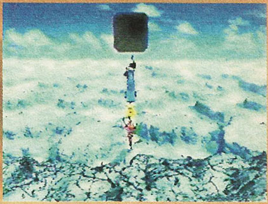
Siga para Fishersman Horizon e atravesse a ponte dos trilhos de trem. Edea vai se juntar ao grupo e dizer que é preciso encontrar o Doutor Odine. Vá uma tela para cima e encontre dois caminhos: por baixo o percurso é menos perigoso. Por cima, o jogador enfrentará vários inimigos e, entre eles, Abadon e Esthar. Siga para a direita, depois em frente e, quando o elevador parar, entre pela porta hexagonal.

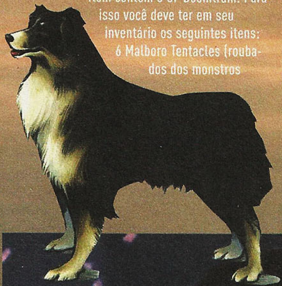


Esthar

Laguna foi capturado e está preso em um laboratório. Fale com o Moomba e o outro cara para conseguir lutar contra um Esthar Soldier. Kiros e Ward aparecem para ajudar. Entre no elevador à direita, salve seu progresso no andar térreo e pegue a revista Weapons Mon 1st antes de entrar no laboratório. Procure pelo Doutor Odine, que está usando Ellone como cobaia.

Pegue uma carona no carro voador ri até o palácio presidencial. Fale com Odine, que possui a carta de Ward. Saia do palácio seguindo para baixo e vire à direita para chegar a um elevador. Agora, explore a cidade antes de seguir com a aventura. Saia da cidade e vá para Lunar Gate – você pode alugar um carro, se quiser. No caminho, dê uma passada em Tear's Point, para encontrar o Solomon Ring embaixo da estátua gigante – o item contém o GF Doomtrain. Para isso você deve ter em seu inventário os seguintes itens: 6 Malboro Tentacles (roubados dos monstros Malboro), 6 Steel Pipe (roubados dos monstros Wendigo) e 6 Remedy+ (refinando 60 Remedy com a habilidade Med-LV-Up).



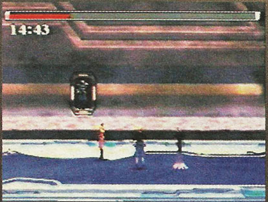


Lunar Gate

Fale com a garota perto dos portões. Angelo aparecerá, então entre na sala com as cápsulas de lançamento. Quando falar com o esthariano, escolha a segunda opção e forme o grupo que irá ao espaço. Escolha a segunda opção quando falar com Zell e entre na cápsula. Em Esthar, com o grupo de Zell, deixe o laboratório e saia da próxima tela seguindo para a direita. Passe pelo corredor com as palavras "Left Side" e "Right Side" e continue pela direita. Vá até o final do caminho, suba pelos degraus à esquerda e siga adiante. O destino final é a ponte no centro da cidade, que tem o palácio presidencial ao fundo. Espere Lunatic Pandora passar e embarque.

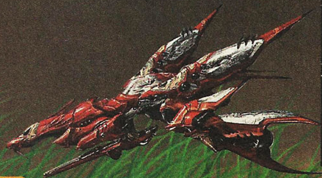
Lunatic Pandora

Logo na entrada você encontrará um Draw Point Meteor que se renova rapidamente. Suba e entre no elevador 02 azul. Siga pelo túnel, pegue à esquerda e vá até o elevador 03 vermelho. Desça pela escada no canto esquerdo da tela e encontre um Draw Point com a Magia Confuse. Se você encontrou a 2º Old Key no primeiro CD, examine a porta para encontrar o item LuvLuvG. Vá para a esquerda e, se fez as duas pedras rolarem quando passou por aqui com Laguna, haverá uma pedra que permitirá passar pelo buraco. Do outro lado estão três portas. Da esquerda para a direita, a primeira tem o item Power Generator, a segunda (que só vai abrir se você tiver acionado o alçapão na seqüência de Laguna) tem um Draw Point Silence e a terceira porta tem o item Phoenix Pinion. Prossiga pela esquerda para encontrar a revista Combat King 005. Volte para área do elevador 03 vermelho, suba até a entrada, entre pela sua esquerda e suba pelo elevador 01 verde. Ao norte você encontrará um Save Point e logo acima uma bifurcação. Continue caminhando para o norte e seu grupo será expulso por um robô.



Lunar Base

Fale com Piet, ele tem a carta Alexander, siga-o até o laboratório, depois até a sala de controle. No corredor com a escadaria, entre pela porta ao norte. Examine os painéis do canto superior, fale com Piet e escolha a segunda opção. Saia da sala pela mesma porta que entrou, suba pela escada da esquerda e atravesse o corredor (de cabeça para baixo) para chegar à porta. Encontre Ellone, ela tem a carta Laguna, e quando o alarme tocar, volte para o lugar onde deixou Rinoa. Siga Rinoa até a sala de controle. Examine o painel e acompanhe-a até o vestiário. Procure a roupa de astronauta para Squall e entre na câmara à esquerda. Volte e converse com todos, deixando Ellone por última. Desça pelo elevador, salve seu progresso e entre na cápsula vazia. Ejetado no espaço, use o direcional para ajustar seu campo de visão e depois aperte o botão para fixá-lo. Mantenha Rinoa no centro da tela e dentro de aproximadamente três minutos, você conseguirá alcançá-la.



Airship: Ragnarok

Mate todos os Propagator da nave e salve seu progresso. Mate os Aliens formando pares de mesma cor. No controle da Ragnarok, é hora de cumprir todas as Side Quests, pois dá para viajar por quase todo o mapa. Siga para o Sorceress Memorial, ao sul de Lunatic Pandora no continente de Esthar. Fale com os cientistas e siga pela abertura no canto superior esquerdo. Saia do memorial e, com Rinoa no grupo, siga para o orfanato. Acompanhe Angelo, fale converse com Rinoa e Zell aparecerá. Voe com a Ragnarok e desça sobre a cidade na Esthar Airstation. Vá duas telas para cima e uma para a direita para chegar ao palácio presidencial. Laguna, o presidente, tem a carta de Squall. Escolha a primeira opção e volte para a Airship. Vá até a Lunatic Pandora, que flutua sobre Tear's Point e tenha certeza de ter pego as melhores armas e ter realizado todas as buscas paralelas, pois esse caminho não tem volta.

Lunatic Pandora – parte 2

Entre em Lunatic Pandora, resgate Ellone e destrua Adel. Pilote a nave até o objetivo e assista à cena. Fale com quem estiver no comando da nave para entrar na torre. Desça pelo elevador da cabine de comando, entre na porta à direita e saia da Ragnarok.

Fujin
HP: de 5300 a 18200 / AP: 12
Fraqueza: Poison
Draw: Aero, Curaga, Full-Life, Tornado

Raijin
HP: de 5400 a 22600 / AP: 8
Fraqueza: Poison
Draw: Thundara, Thundaga, Shell, Protect

Comece a batalha invocando Doomtrain. Certifique-se de ter habilitado em um personagem o comando Recover, para recuperar os lutadores que ficam com apenas um ponto de HP.
Siga para o interior da Lunatic Pandora, não entre à esquerda, vá em frente. Biggs e Wedge vão permitir sua passagem. Salve seu progresso e entre no elevador 01 verde. Siga sempre para o norte e lute contra outro chefe.

Mobile Type 8
HP: de 30400 a 46400 / AP: 40
Fraqueza: Thunder
Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga, Flare

Left Probe
HP: de 5100 a 9100
Draw: Curaga, Esuna

Right Probe
HP: de 5100 a 9100
Draw: Curaga, Esuna

Use Quezacotl e os Limit Breaks de Squall. Quando o inimigo usar o ataque Corona, todo o grupo ficará com apenas um ponto de HP. Não ataque o inimigo nesse momento e procure revitalizar todos os membros do grupo. Ao final da batalha, recupere a energia dos personagens antes de seguir.

Seifer
HP: de 3700 a 34500 / AP:40
Fraqueza: Poison
Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga, Aura

Use o comando Draw e estoque a magia Aura. Use a magia Protect no grupo. Quando tiver poucos pontos de HP, o inimigo usará o seu Bloodfest. Use Meltdown

nele e Auras nos membros do grupo. Em seguida, mande ver com o Renzokuken. Seifer fugirá levando Rinoa.

Salvamento de Rinoa - Disco 4

Suba atrás de Seifer (use a habilidade Mov-Find para achar um Save Point) e após a fusão de Rinoa e Adel, lute contra a nova criatura.

Adel
HP: de 6000 a 51000
Fraqueza: Wind
Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga

Rinoa não pode morrer! Faça ataques físicos em Adel e cure Rinoa sempre que possível. Dá para arriscar os Limit Breaks de Squall, mas em seguida recupere a energia da garota. Depois da batalha, Laguna traz Ellone sã e salva, que começa os procedimentos para mandar as consciências de Rinoa e Ultimecia para o passado. Seu grupo vai junto.

Inimigos do passado

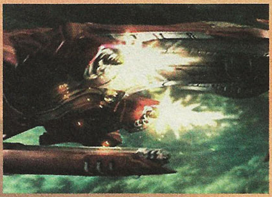
Na sala com os falsos Save Points, vá até a porta dos fundos para que Squall e seus amigos lutem contra as Sorceress do passado.

Sorceress AX6
HP: 3390
Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga

Sorceress BX5
HP: 4496
Draw: Haste, Double

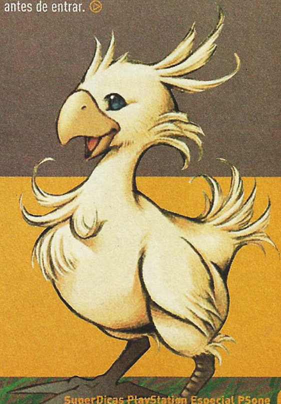
Sorceress C
HP: 32500 / AP: 55
Draw: Flare, Holy

Quando a última Sorceress iniciar a contagem regressiva, cure todo seu grupo e aproveite para acertá-la. Ao final da luta o grupo aparecerá na casa de Edea. Ande até a praia e contemple o castelo de Ultimecia. Siga pela corrente que leva até o castelo e no caminho encontre três portais do lado esquerdo, que leva para lugares diferentes:
Portal superior: Chocobo Sanctuary (Grandidi Forest, na costa de Esthar).
Portal do meio: Centra Ruins (Serengetti Plains).
Portal inferior: Deling City (Wilburn Hill).



Ragnarok

Pegue a Ragnarok, escolha o portal superior, entre na floresta e procure no lado norte, onde as árvores que formam o Chocobo Sanctuary. Monte no chocobo grátis e siga para o extremo sul do continente. Atravesse pelas águas rasas da praia para Kashkabald Desert. Existe outra praia ao sudoeste do deserto, com seu chocobo, contorne o continente e entre no deserto pela praia. Siga em direção ao centro para encontrar a nave, que no mapa é indicada por um ponto vermelho.
Volte para Kashkabald Desert e procure pelo portal à noroeste, que revelará um outro portal à direita da corrente de metal que leva ao castelo de Ultimecia. Suba pela corrente, salve seu progresso antes de entrar.



Castelo de Ultimecia

As habilidades como magic, GF, Draw, Item e tudo mais, não poderão ser usadas antes de serem liberadas, uma a uma, com a morte dos chefes do castelo. Faça algumas Junctions para lutar contra o primeiro mestre. Será preciso formar dois grupos com três personagens cada e a sugestão é:
Grupo principal: Squall, Zell e Irvine.
Grupo secundário: Rinoa, Selphie e Quistis.
Se quiser evitar as batalhas aleatórias, use a habilidade Enc-None de Diablos. Use a opção Junction Exchange para trocar os GF de um grupo para outro. Ao longo do castelo o jogador encontrará círculos verdes chamados Party Switch Point e, ao pisar neles, três opções irão aparecer:
- Mudar de grupo;
- Mudar membros dos grupos (os dois grupos devem estar sobre um ponto de troca);
- Cancelar.
Siga para o norte com o grupo principal, suba os degraus e encontre o primeiro chefe.

Sphinxaur/Sphinxara
HP: 10000 / AP:30
Fraqueza: Holy
Draw: Firaga, Thundaga, Curaga

Use o botão R1, para conseguir Critical Hits com Squall. Mantenha os ataques no chefe e não dê atenção aos monstros que ele invocar. Vencendo o combate, escolha a opção Magic (ou Draw se você não tem o GF Leviathan). Continue subindo, ignore a porta à sua frente e siga para a direita. Entre pela porta do lado sudeste. Na sala da escadaria do castelo, corra para a sua direita e desça os degraus. Siga pela porta ao fundo, passando pelo ponto de troca. A resposta para o Puzzle da galeria de arte é: VIVIDARIUM ET INTERVIGILIUM ET VIATOR. Com isso, Trauma aparecerá.

Trauma
HP: de 5555 a 34114 / AP:30
Fraqueza: Wind
Draw: Meltdown, Leviathan (GF)

Droma
HP: de 1010 a 3128
Fraqueza: Wind
Draw: Esuna, Dispel

Use magias baseadas em Wind e não perca tempo com os Dromas.
Destrave a opção Limit Break. Siga até o fundo e entre pela porta. Troque de grupo, faça a passagem das Junctions e suba pela escada onde estava Sphinxaur. Entre na porta à frente e, quando o lustre cair, examine o alçapão para descer.

Invocações

Assim que desbloquear o comando Draw você poderá usá-lo nos principais chefes do castelo para obter os GF que você não pegou antes (só para a versão americana do game). Segue a lista dos chefes e seus respectivos GF:

Tri-Point / Siren
Krysta / Carbuncle
Trauma / Leviathan
Red Giant / Pandemona
Gargantua / Cerberus
Catopeblas / Alexander
Tiamat / Éden

Tri-Point
HP: de 2400 a 22400 / AP:30
Fraqueza: Fire, Ice
Draw: Haste, Tornado, Blind, Siren (GF)

Sempre que o inimigo é atacado ele rebate com um ataque Mega Spark, por isso, faça Junctions com as melhores magias baseadas em Thunder na defesa elemental de seus personagens. Outra opção é usar o GF Ifrit ou Shiva. Desta vez, habilite a opção Save. Suba os degraus à esquerda, siga pela abertura da esquerda e salve seu progresso. Volte para o lugar onde matou Tri-Point e siga pela porta em frente ao ponto de troca para chegar ao calabouço. Entre pela porta da esquerda e pegue o objeto brilhante na mão cadáver. É o item Prison Key, necessário para sair daqui.

Red Giant
HP: 3000 a 30000 / AP:30
Fraqueza: desconhecida
Draw: Demi, Pandemona (GF)

Use Meltdown e Blind. Com Squall, utilize o Limit Break e não deixe de revitalizar o grupo.
Com o grupo secundário, que deve estar no pátio da fonte, siga pela porta ao fundo. Suba pelas escadas à direita da capela, passe pelo órgão e siga até a ponte de madeira. Use o controle analógico para caminhar lentamente pela ponte e pegue a Armory Key. Volte para o ponto de troca no pátio da fonte e mude para o outro grupo. Volte para o calabouço e, se você deixou o item cair da ponte, examine o pequeno córrego à direita. Use a chave na porta à direita e entre na sala Arsenal para lutar contra o próximo inimigo.

 Sone

Vysage
HP: 10626
Fraqueza: Holy
Draw: Esuna, Haste, Bio

Lefty
HP: 6884
Fraqueza: Holy
Draw: Shell, Protect

Righty
HP: 6884
Fraqueza: Holy
Draw: Bio, Demi, Quake, Regen
Use Siren e invoque Alexander em seguida. Se o inimigo resistir, invoque Eden. Quando acabar com essa criatura, o chefe aparecerá.

Gargantua
HP: de 10100 a 15400 / AP: 42
Fraqueza: desconhecida
Draw: Bio, Quake, Reflect, Cerberus (GF)

Não use ataques físicos. Use os GF ou magias. Com o grupo secundário, partindo do pátio da fonte, volte uma tela e vá para a esquerda para passar pela porta. Atravesse o corredor e entre pela porta ao fundo para chegar ao salão de entrada. Suba pela escada, siga à esquerda e pela porta. Desça os degraus à esquerda, passe pelo ponto de troca e continue por outra porta. Siga até o final e quando mudar de tela use o ponto de troca que está do lado esquerdo da sala do elevador. Volte a comandar o grupo principal e partindo do ponto de troca antes do calabouço, suba os degraus à esquerda e siga até passar pelo Save Point. Pise no elevador da direita (o mais alto) e troque de grupo. O outro grupo será levado até o segundo andar. Siga para a esquerda e entre na pequena sala de armazenamento. Encontre a Floodgate Key, volte para a sala do elevador e pise no da esquerda. Use o ponto de troca e, com grupo principal, volte até o salão principal e continue pela direita no segundo andar. Siga para a sala da escadaria do lado leste, passe pela galeria de arte e cruze em direção ao calabouço. Haverá uma alavanca ao lado da porta da esquerda. Squall deve examiná-la duas vezes, usando a Floodgate Key, para interromper o fluxo de água. Vá para o pátio da fonte e encontre a Treasure Vault Key. Volte até o Grand Hall e use o ponto de troca à direita. Aqui existe uma alavanca que é acionada quando você fica sobre um ponto de troca, ela fixa o lustre do teto e previne que ela caia em sua cabeça. Troque de grupo.
Saindo da sala do elevador, volte uma tela para chegar ao corredor escuro. Entre na porta escondida do lado esquerdo (atrás do pilar) usando a Treasure Vault Key. Deixe os quatro baús abertos na câmara do tesouro. Numere-os da esquerda para a direita como 1, 2, 3 e 4, depois posicione-os na formação 1, 4, 2 e 3. Volte para o salão principal, suba as escadas e entre na porta do lado norte. Você estará sobre o candelabro. Cruze-o e encontre Krysta no terraço.

Krysta
HP: de 5200 a 160000 / AP:30
Fraqueza: desconhecida
Draw: Holy, Carbuncle (GF)
Use os GF. Logo depois de matar este inimigo, Catopeblas aparecerá.

Catopeblas
HP: de 10500 a 60000 / AP: 30
Fraqueza: Earth, Water
Draw: Meteor, Alexander (GF)
Invoque Doomtrain, use Leviathan e Brothers. Estoque o maior número de magias Meteor que conseguir.
Volte pelo candelabro e use o ponto de troca do salão principal. Com o grupo principal, avance pela porta ao fundo e atravesse o pátio da fonte para chegar até a capela. Suba pela escada à direita, cruze a ponte e entre pela porta à esquerda. Com a habilidade Move-Find, você poderá encontrar um Save Point no primeiro andar da torre do relógio. Suba pela escadaria circular até o sino. Pendure-se para chegar ao outro lado e siga para cima.

Tiamat
HP de 21200 a 89600 / AP: 30
Fraqueza: desconhecida
Draw: Flare, Eden (GF)
Use Shell no grupo. Invoque Doomtrain e outros GF de ataque, menos Quezacoat, Brothers e Pandemona.

Vencendo este chefe o joagdor libera o último comando. Volte para a escadaria da torre do relógio, pule pelo badalo do sino e continue para cima até chegar nos ponteiros. Desça pela escadinha, salve seu progresso e faça todas as modificações que achar necessárias para enfrentar o último inimigo do game.

Master Room
Seu grupo será escolhido aleatoriamente, por isso faça uma distribuição equilibrada dos GF. Quando um dos personagens do grupo morrer, outro virá para o seu lugar. Torça para que Squall entre na batalha logo de cara, pois seus ataques com o Limit Break são muito importantes.

Ultimecia
HP: 43000
Fraqueza: Poison
Draw: Haste, Slow, Reflect, Demi
Use a combinação: Meltdown, Aura e Renzokuken.

Griever
HP: 120000
Fraqueza: desconhecida
Draw: Bio, Quake, Tornado
Evite invocar os GF, pois o inimigo pode matá-los com apenas um golpe. Mantenha Squall sob o efeito da magia Aura e abuse de seu Limit.

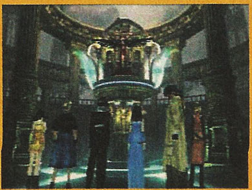
Ultimecia+Griever
HP: 180000
Fraqueza: desconhecida
Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga

Helix
HP: 25000
Fraqueza: desconhecida
Draw: Esuna, Dispel
Mantenha a estratégia Meltdown, Aura e Renzokuken. Se você for rápido, evitará a invocação de Helix que auxilia o inimigo na batalha.

True Ultimecia
HP: 250000
Fraqueza: desconhecida
Draw: Holy, Flare

Ultimecia (parte inferior)
HP: 16000
Fraqueza: desconhecida
Draw: Apocalipse
O ataque Hell's Judgement, pode deixar o grupo com 1 de HP, por isso cure todos os personagens rapidamente. Siga com a combinação: Meltdown, Aura e Renzokuken, até que ela comece a falar. Então, finalize com alguns Limit Breaks.

Armas especiais
Uma boa opção para esta batalha é usar os itens Holy War e Hero, que deixa os personagens invencíveis por um tempo. Tais itens são obtidos com o refinamento das cartas Seifer e Laguna.



Side Quests

As chamadas Side Quests nada mais são do que as buscas paralelas do jogo. Aventuras que não são obrigatórias para se terminar o game, mas que oferecem grandes recompensas. Uma boa dica é usar a habilidade Enc-None de Diablos, para evitar as batalhas enquanto o grupo faz as buscas. Confira as principais tarefas e as respectivas soluções:

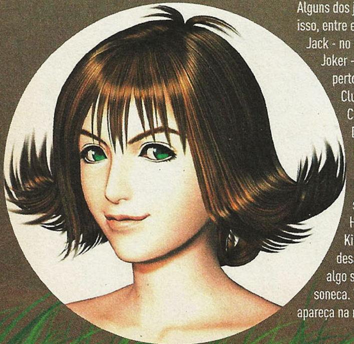
Centra Ruins

Pegando Odin

Ao entrar nas ruínas, o jogador terá 20 minutos para chegar até Odin. Suba todas as escadas até chegar ao elevador no altar, vá pela escada da direita e entre no quarto com as maquinarias. Acione a alavanca e desça. Quando estiver de volta, haverá outra alavanca para acionar e desbloquear uma escadaria. Suba até o topo e encontre a estátua de um olho só. Suba pela escadinha e retire o olho da estátua. Suba pela escada da direita, coloque o olho na outra estatua e anote o código. Retire os dois olhos dessa estátua e desça para colocá-los na estátua de baixo. Insira o código para abrir a porta e encontrar Odin. O inimigo é fácil de ser vencido. Aproveite para armazenar a magia Triple.

Tonberry King

Certifique-se de ter uma boa quantidade de Hi-Potion e Phoenix Down. Essa busca pode levar de duas a três horas. Use Squall, Zell e um terceiro personagem, que pode ser Quistis. Partindo da entrada das ruínas de Centra, mate um número entre 18 e 22 Tonberries em seqüência. Não deixe a área ou salve o progresso. Com isso, o inimigo Tonberry King aparecerá. Mantenha baixo o HP de Squall e Zell para aproveitar seus Limits – o Meteor Drive é dos melhores. Comece com o Renzokuken, use o comando Duel, de Zell. Tonberry King tem HP: de 50000 a 80000.



Shumi Tribe

Shumi Tribe está localizada em uma ilha larga do lado noroeste de Trabia. Sua missão é encontrar as pedras que o povo necessita para erguer uma estátua.

Pedra / Localização

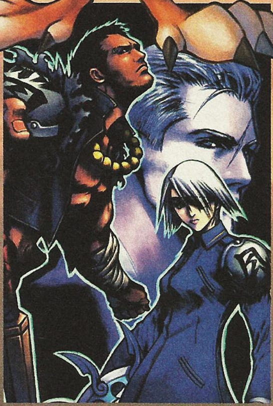
Blue Stone: à esquerda da estátua de Laguna.
Wind Stone: no pedregulho do lado esquerdo do hotel.
Life Stone: nas raízes da árvore à direita da Elder's House.
Shadow Stone: Na área com sobra perto do Draw Point da magia Ultima, em Shumi Tribe.
Water Stone: examine a pedra que tem um sapo sentado em cima, depois vá para a casa do artesão (Artisan's house).

Quando completar a estátua, vá até o Elder da vila para que ele lhe entregue uma Phoenix Pinion. Pegue o prêmio e vá falar com o Elder`s Attendant, no Workshop de Shumi Village. Fale novamente com o Elder e depois com o moomba do lado de fora da casa. Siga-o até a presença de Elder e ele lhe dirá que precisa de mais uma ajudinha para completar a estátua. Volte e fale com o Elder`s Attendant. Fale com o artesão (Artisan) e volte a falar com o Elder. Saia de Shumi Village e vá até Fisherman`s Horizon para falar com o macaco sujo de graxa que mora no Repair Shop. Pegue o Moomba Doll, volte para a Shumi Tribe e entregue o item para o Elder para receber o Status Guard.

CC Members

Em Balamb Garden existem alguns bons jogadores de Triple Triad que você precisa enfrentar para ganhar novas cartas. Certifique-se de ter cartas de níveis avançados antes de desafiá-los. Os CC Members podem ser desafiados a partir do segundo CD do game. Alguns dos jogadores aparecem esporadicamente, por isso, entre e saia das salas até ter uma chance.

Jack - no salão principal.
Joker - no Training Center. É o vendedor de itens perto do Draw Point Blizzard.
Club - na área de entrada dos Dormitory, Cafeteria e Parking Lot.
Diamond - no salão principal. São as duas garotas que andam juntas.
Spade - no segundo andar. No mesmo lugar onde o garoto lhe deu as primeiras sete cartas do jogo.
Heart - na ponte. Você a conhece como Xu.
King – no Dormitory. Fale com Nida na ponte, desafie a Dr. Kadowaki e ela irá mencionar algo sobre King. Siga para o Dormitory e tire uma soneca. Você deve ficar sozinho para que King apareça na madrugada e o desafie.



Encontrando Aliens

Para iniciar essa busca é preciso que tenha a Ragnarok, o Enc-None de Diablos e cinco Elixirs. A localização dos ETs é a seguinte:
1° - Winhill Bluffs, região próxima a Winhill.
2° - Mandy Beach, uma encosta perto de Timber.
3° - Kashkabald Desert, a leste de Centra Ruins e a direita da Cactuar Island.
4° - Heath Península, do lado leste de Trabia, na ilhota que faz parte da península.

Depois de encontrar os UFOs, vá para o platô ao norte da Chocobo Forest em Grandidi Forest – maior floresta da área norte de Esthar. Lute contra o UFO e vá para o local onde ficava a Balamb Garden para encontrar Alien PuPu. Você terá duas opções:
A - Matar PuPu e ganhar o item Accelerator.
B - Dar cinco Elixirs para ele e ganhar a carta PuPu.

Deep Sea Research Center

O Deep Sea Research Center está localizado no ponto mais afastado do lado esquerdo do mapa. Dentro da casa a chance de batalha é de uma para cada dois passos. Seguindo adiante encontre um inimigo Ruby Dragon. Ao vencê-lo ele lhe perguntará:

- Begging for mercy? (Imploras por misericórdia?)

* Responda Never. (nunca)

Lute novamente e, após derrotá-lo, ele dirá:

- Damned imbeciles. Why do you wish to fight? (Malditos imbecis, porque desejas lutar?)

Vão aparecer três opções. Escolha a terceira (a que não tem nada escrito) e enfrente Bahamut. Use Haste, Protect e Shell em você mesmo e invoque o GF Doomtrain. Use as magias Meltdown, Slow e Blind nele. Obtenha o GF Eden (um dos mais poderosos do game). Após matar Bahamut, volte para a Ragnarok, fale com todos da nave e siga novamente para Deep Sea Research Center. Agora haverá um caminho para descer. No primeiro andar serão gastas quatro unidades, não importa o que você faça. No segundo andar, use duas unidades para descer um andar. No terceiro andar gaste quatro unidades no monitor que fica do lado esquerdo da escada e entre na sala. Use a estação para recarregar sete unidades Steam. Volte para a sala principal e use uma unidade para ir até o sexto andar. Não deixe Zell operar as máquinas e gaste quatro unidades para ir direto para o andar do chefe Ultima Weapon. Quando estiver no fundo da Deep Sea Research Center, use a habilidade Move Find para encontrar um Save Point. Salve seu progresso e use as dez unidades Steam que sobraram para ativar os controles finais e travar a batalha com o mestre. Ultima Weapon tem HP: de 51000 a 160000. Use Limits e Meltdown nele, Aura e Haste em você. Se ele remover um membro do grupo, use o Full-Life.

Testes da SeeD

Como um membro da Seed, você é remunerado por seus serviços conforme sua posição na organização. Quanto maior for o seu ranking, mais grana você irá receber. Os pagamentos serão feitos a partir do dia em que você completar sua primeira missão e em espaços periódicos equivalentes a sua movimentação no mapa. Mas não pense que é só ficar andando pelo mapa e o bastante, pois se demorar tempo demais em um objetivo seu ranking poderá baixar e com isso o valor de seu pagamento. A dica é a seguinte: como você não começa em nível 1 no seu ranking, faça os testes até chegar ao nível máximo e guarde o restante dos testes para usar caso perca posições. Os testes são acessados no menu Teste as respostas são Y (yes/sim) ou N (no/não).

Test 01 :Y N Y Y Y N N Y N N
Test 02 : Y N Y Y Y N Y Y N N
Test 03 : N N Y N Y Y Y N Y N
Test 04 : N Y Y Y N N Y Y N N
Test 05 : N N N Y Y N N Y Y Y
Test 06 : Y N Y Y N N Y Y N Y
Test 07 : Y Y Y Y Y Y N Y Y N
Test 08 : N Y N N Y Y N N Y N
Test 09 : N Y N N N N N N Y Y
Test 10: Y N N N N N N N Y N
Test 11: Y Y N Y Y N Y N N Y
Test 12: N Y N N Y N Y N Y N
Test 13: Y N N N Y N N N N N
Test 14: Y Y Y Y N Y Y N Y N
Test 15: Y Y N N N N N Y N Y
Test 16: Y N N Y N Y N N Y N
Test 17: Y N N N Y N N Y N N
Test 18: Y N N N Y N N N N N
Test 19: Y N N Y N N N N N Y
Test 20: Y Y N Y N Y Y Y N N
Test 21: Y Y Y Y N N Y Y Y N
Test 22: N N N Y N N N Y Y N
Test 23: Y N N N N Y Y Y Y Y
Test 24: Y Y N N Y Y N N N Y
Test 25: Y N Y Y Y N N Y N N
Test 26: Y Y N Y N Y N Y N N
Test 27: N Y N N N N Y N Y N
Test 28: Y N N Y Y Y N Y N N
Test 29: N N N Y Y N N N Y N
Test 30: N Y N N N N Y N N N

Omega Weapon

Antes de encarar este inimigo, o ideal é que o jogador refine as cartas Laguna e Seifer para conseguir os itens Holy War e Hero que podem deixar o grupo invencível por um tempo. Seus personagens devem ter pelo menos o nível 75 e o melhor grupo para a façanha é Squall, Zell e Rinoa. Também dá para tentar a sorte levando Selphie e aplicando o Limit Break The End.

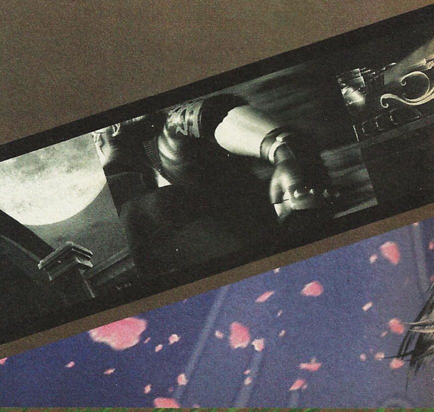
No castelo de Ultimecia, vá com o grupo preparado para fora da catedral e troque de grupo. Com o grupo que vai ficar de fora, siga para a entrada. Suba o primeiro lance de escadas, siga para a direita, entre pela porta e desça. Puxe a corda que está pendurada no teto. Você terá um minuto para guiar o outro grupo até Omega Weapon. Ainda com o grupo que puxou a corda, siga até o botão verde que está do lado norte e troque de grupo. Volte a catedral e encontre seu pior pesadelo.

Omega Weapon

HP: 115105 a 1161000
Fraqueza: desconhecida
Draw: Flare, Holy, Meteor, Última

Invoque Cerberus no início da batalha e use as magias Haste e Aura em todos do grupo. Se o inimigo atacar com Terra Break acabou a festa. Quando ele usar Medigo Flame, faça Rinoa chamar Angelo e torça para que ele faça um Invencible Moon. Se não conseguir esse Limit, use o item Holy War.

O jogador estará com 1 de HP e sob o efeito da magia Aura, então mande ver nos Limits, ainda torcendo para que aconteça outro Invencible Moon. Ao final, você pode se gabar por ter matado o chefe mais casca grossa do jogo.



Nas bancas em 06/08

Nas bancas em 13/08

Nas bancas em 27/08

A CONRAD É MAIS GAMES EM TODAS AS PLATAFORMAS!

Nas bancas em 20/08

Nas bancas em 20/08

Peça ao seu jornaleiro
www.gameworld.com.br

CONRAD EDITORA

CAVALEIROS do ZODÍACO G
EPISÓDIO G
Você pode temer seu destino. Mas não fugir dele
www.pdfgamesmagazine.blogspot.com.br
Games Magazine PDF
CAVALEIROS do ZODÍACO G
EPISÓDIO G
2
MASAMI KURUMADA
MEGUMU OKADA
Edição 02. Já nas bancas
www.conradeditora.com.br
CONRAD EDITORA